

Hélen Carolina de Oliveira

**DESENVOLVIMENTO DE GUIA CROMÁTICO COM
FOCO NO CINEMA DO TERROR.**

Projeto de Conclusão de Curso
submetido (a) ao Curso de Design da
Universidade Federal de Santa Catarina
para a obtenção do Grau de Bacharel em
Design.

Orientador: Prof. Dr. Luciano Patrício
Souza de Castro

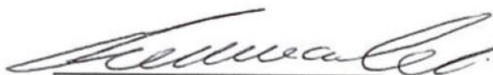
Florianópolis
2016

Hélen Carolina de Oliveira

**DESENVOLVIMENTO DE GUIA CROMÁTICO COM
FOCO NO CINEMA DO TERROR.**

Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Design, e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

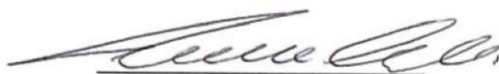
Florianópolis, 14 de julho de 2016.



Prof. Dr. Luciano Patrício Souza de Castro

Coordenador do Curso

Banca Examinadora:




Prof. Dr. Luciano Patrício Souza de Castro
Orientador

Universidade Federal de Santa Catarina



Prof.ª Dr.ª Berenice Santos Gonçalves

Universidade Federal de Santa Catarina



Prof.ª M.ª Mary Vonni Meürer de Lima

Universidade Federal de Santa Catarina

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, aos meus pais e irmãos pelo suporte incondicional que me foi dado durante toda a graduação. Agradeço por terem sempre acreditado em mim e por não medirem esforços em seu auxílio, lutando para que eu sempre pudesse ir atrás de meus sonhos e objetivos. Eu nunca teria chegado aonde estou sem vocês.

Agradeço a Universidade Federal de Santa Catarina pela oportunidade de ensino gratuito e de qualidade, e por ter me formado uma profissional e cidadã melhor.

Agradeço meu orientador, Luciano de Castro, por sempre ter acreditado nas minhas ideias e no meu potencial, muitas vezes mais do que eu mesma. O mérito da finalização deste projeto pesa muito nas suas palavras de apoio e incentivo.

Agradeço as professoras Berenice Gonçalves e Mary Meurer, membros da banca, pelos direcionamentos e recortes muito necessários, pelas sugestões oferecidas e pelos conhecimentos compartilhados.

Agradeço todo o corpo docente do curso de Design da UFSC com quem tive contato durante a graduação e que colaborou positivamente para minha formação até este momento.

Agradeço meu namorado, Stefan Maier, por ter sido meu suporte nos momentos mais difíceis da graduação, por acreditar incondicionalmente na minha capacidade e por toda a compreensão, carinho e força oferecida, todos os dias.

Agradeço todos os amigos que acompanharam o processo do desenvolvimento deste projeto, me apoiaram, ofereceram ajuda, deram opiniões e me incentivaram de alguma forma. Agradeço, também, aos colegas que, apesar do pouco contato, me alcançaram para oferecer palavras de apoio e encorajamento.

Agradeço o movimento estudantil de design por me fazer perceber novas maneiras de observar o mundo, a sociedade e o design, fazendo com que minha graduação fosse mais rica e completa.

Este projeto é fruto do apoio, inspiração, ensinamento, suporte, carinho e incentivo de todos vocês. Muito obrigada.

“A cor influencia tudo, modelando, acidentalmente ou intencionalmente, nossa percepção. Pode comunicar complexas interações de associação e simbolismo ou uma simples mensagem, mais clara que as palavras”.

(Banks & Fraser, 2007)

“O mais antigo e forte sentimento humano é o medo. Ele está inserido na humanidade desde o início dos tempos”.

(Prohászková, tradução da autora, 2012)

RESUMO

Este projeto apresenta a análise do uso da cor no cinema do gênero terror, desenvolvida através do apontamento de seis subgêneros e estudo de três filmes por subgênero, totalizando dezoito filmes analisados. Para a execução da análise, foi realizada a adaptação de uma metodologia projetual originalmente do autor Gui Bonsiepe. Também foram utilizados *softwares* e observação comentada. Como produto final, evidencia-se o desenvolvimento da produção e organização do conteúdo, e a elaboração do projeto gráfico-editorial – da concepção a diagramação e produção de protótipo – de um guia cromático do cinema do terror.

Palavras-chave: Cor. Terror. Cinema. Comunicação. Design Editorial.

ABSTRACT

This project presents the analysis of the use of colour in cinema's horror genre, developed through the indication of six subgenres and study of three movies per subgenre, totalizing eighteen analysed movies. For the analysis execution, the adaptation of a projectual methodology, originally by author Gui Bonsiepe, was implemented. Softwares and commented observation were also used. The final product is accentuated as the development of the production and organization of the content, and the elaboration of the graphic-editorial project – from conception to diagramming and prototype production – of a chromatic guide of the cinema of horror.

Keywords: Colour. Horror. Cinema. Communication. Editorial Design.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Círculo cromático assimétrico de Isaac Newton, relacionando cores, notas musicais e símbolos planetários.	37
Figura 2 - Círculos cromáticos de processo (CMYK) e de luz (RGB)..	38
Figura 3 - Cena do filme Os Últimos Dias de Pompéia (1926), inteiramente pintado à mão.	40
Figura 4 - Personagem Judy em sua primeira aparição em Um corpo que cai (1958). Fonte: Um corpo que cai, Alfred J. Hitchcock Productions, 1958.....	42
Figura 5 - Momento de transformação de Judy em Madeleine, em Um corpo que cai (1958). Fonte: Um corpo que cai, Alfred J. Hitchcock Productions, 1958.....	42
Figura 6 - Exemplos da cor vermelho se comportando em contraste com outras cores. Fonte: FRASER & BANKS, 2007.....	43
Figura 7 - Exemplos de contrastes de cores análogas, complementares e triádicas. Fonte: SAMARA, 2011.	45
Figura 8 – Combinações de Cores.....	45
Figura 9 - Página inicial do website Adobe Color, que permite a escolha de cores para a criação de uma paleta cromática.....	47
Figura 10 – Página explorar do website Adobe Color, que apresenta diversas paletas desenvolvidas e distribuídas pelos usuários.	47
Figura 11 – Página inicial do blog Colourpod, com diversas paletas à mostra.	48
Figura 12 – blog voltado para retirada de paletas de imagens, geralmente da natureza.	49
Figuras 13 e 14 – Paletas do website color collective.	49
Figura 15 – Página inicial do website Adobe Color, que permite a escolha de cores a partir de imagens para a criação de uma paleta cromática.	50
Figura 16 – Paleta Cromática apresentada no <i>website</i> Movies in Color.	50
Figura 17 e 18 - À esquerda, ilustração original para edição revisada do livro Frankenstein (1831). À direita, filme I, Frankenstein (2014), releitura steampunk da obra de Mary Shelley.	52
Figura 19 - Cena do filme O Albergue (2005).	53

Figura 20 - Cena do filme O Exorcista (1974). Fonte: O Exorcista, Warner Bros., 1974.	57
Figura 21 - Cena do filme A Hora do Pesadelo (1984). Fonte: A Hora do Pesadelo, New Line Cinema, 1984.	57
Figura 22 - Cena do filme O Chamado (2002). Fonte: O Chamado, DreamWorks SKG, 2002.	58
Figura 23 - Cena do filme Jogos Mortais (2004).	59
Figura 24 - Cena do filme O Orfanato (2007).	59
Figura 25 - Cena do filme Invocação do Mal (2013).	60
<i>Figura 26 - Cena do filme A Órfã (2009).</i> Fonte: A Órfã, Dark Castle Entertainment, 2009.	61
Figura 27 - Cena do filme Oculus (2013). Fonte - Oculus, Relativity Media, 2013.	62
<i>Figura 28 - Cena do filme Oculus (2013).</i> Fonte: Oculus, Relativity Media, 2013.	62
<i>Figura 29 - Cena do filme Oculus (2013).</i> Fonte: Oculus, Relativity Media, 2013.	62
Figura 30 - Cena do filme O Grito 2 (2006).	63
Figura 31, 32 e 33 – Exemplos de edições da coleção Color Harmony.	66
Figuras 35 e 35 - Páginas internas do livro The Complete Color Harmony.	67
Figura 36 - Coleção designer's guide to color.	68
Figura 37 - Páginas internas dos livros designer's guide to color.	69
Figura 38 - Páginas internas dos livros designer's guide to color.	69
Figura 39 - Livro Design Seeds Color Almanac.	70
Figura 40 - página dupla do livro Design Seeds Color Almanac.	71
Figura 41 - página dupla do livro Design Seeds Color Almanac.	71
Figura 42 - página dupla do livro Design Seeds Color Almanac.	72
Figura 43 – Tela do software Movie BarCode Generator.	77
Figura 44 - Imagem gerada pelo programa Movie BarCode Generator com base no filme Jogos Mortais (2004).	78
Figura 45 – “Código de barras” reduzido e redimensionado para suavização das cores.	78
Figura 46 – Aplicação do software MovieBarcode Generator no filme O Massacre da Serra Elétrica (1974).	83
Figura 47 e 48 – Cenas do filme O Massacre da Serra Elétrica (1974).	83

Figuras 49 e 50 – Cenas do filme O Massacre da Serra Elétrica (1974).	84
Figura 51 e 52 – Cenas do filme O Massacre da Serra Elétrica (1974).	84
Figura 53 – Cores retiradas do filme O Massacre da Serra Elétrica (1974).	85
Figuras 54, 55 e 56 – Cenas do filme O Massacre da Serra Elétrica (1974).	87
Figura 57 – Paleta de quinze cores gerada com base em estudo cromático do filme O Massacre da Serra Elétrica (1974).	88
Figura 58 – Paletas de cinco cores geradas com base em estudo cromático do filme O Massacre da Serra Elétrica (1974).	88
Figura 59 – Combinações de três cores geradas com base em estudo cromático do filme O Massacre da Serra Elétrica (1974).	88
Figura 60 – Aplicação do software MovieBarcode Generator no filme Abismo do Medo (2005).	89
Figuras 61, 62, 63 e 64 – Cenas do filme Abismo do Medo (2005).....	90
Figuras 65, 66, 67e 68– Cenas do filme Abismo do Medo (2005).....	90
Figuras 69 e 70 – Cenas do filme Abismo do Medo (2005).....	91
Figuras 71 e 72 – Cenas do filme Abismo do Medo (2005).....	91
Figura 73 – Cores retiradas do filme Abismo do Medo (2005).....	92
Figuras 74, 75, 76 e 77 – Cenas do filme Abismo do Medo (2005).....	94
Figura 78 – Paleta de quinze cores gerada com base em estudo cromático do filme Abismo do Medo (2005).	94
Figura 79 – Paletas de cinco cores geradas com base em estudo cromático do filme Abismo do Medo (2005).	95
Figura 80 – Combinações de três cores geradas com base em estudo cromático do filme Abismo do Medo (2005).	95
Figura 81 – Aplicação do software MovieBarcode Generator no filme A Lenda do Cavaleiro sem Cabeça (1999).....	96
Figuras 82, 83 e 84 – Cena do filme A Lenda do Cavaleiro sem Cabeça (1999).	96
Figura 85 – Cores retiradas do filme A Lenda do Cavaleiro sem Cabeça (1999).	97
Figura 86– Paleta de quinze cores gerada com base em estudo cromático do filme A Lenda do Cavaleiro sem Cabeça (1999). Fonte: Imagem produzida pela Autora.	99
Figura 87 – Paletas de cinco cores geradas com base em estudo cromático do filme A Lenda do Cavaleiro sem Cabeça (1999).	99

Figura 88 – Combinações de três cores geradas com base em estudo cromático do filme A Lenda do Cavaleiro sem Cabeça (1999).	99
Figura 89 – Aplicação do software MovieBarcode Generator no filme Alien, o 8º Passageiro (1979).	100
Figuras 90 e 91 – Cenas do filme Alien, o 8º Passageiro (1979).	101
Figuras 92 e 93 – Cenas do filme Alien, o 8º Passageiro (1979).	101
Figuras 94 e 95 – Cenas do filme Alien, o 8º Passageiro (1979).	101
Figuras 96 e 97 – Cenas do filme Alien, o 8º Passageiro (1979).	102
Figura 98 – Cores retiradas do filme Alien, o 8º Passageiro (1979).	102
Figura 99– Paleta de quinze cores gerada com base em estudo cromático do filme Alien, o 8º Passageiro (1979).	104
Figura 100 – Paletas de cinco cores geradas com base em estudo cromático do filme Alien, o 8º Passageiro (1979).	105
Figura 101 – Combinações de três cores geradas com base em estudo cromático do filme Alien, o 8º Passageiro (1979).	105
Figura 102– Aplicação do software MovieBarcode Generator no filme A Mosca (1986).	106
Figuras 103, 104, 105 e 106 – Cenas do filme A Mosca (1986).	106
Figuras 107 e 108 - Cenas do filme A Mosca (1986).	107
Figura 109 – Cores retiradas do filme A Mosca (1986).	107
Figura 110 – Paleta de quinze cores gerada com base em estudo cromático do filme A Mosca (1986). Fonte: Imagem produzida pela Autora.	109
Figura 111 – Paletas de cinco cores geradas com base em estudo cromático do filme A Mosca (1986).	109
Figura 112 – Combinações de três cores geradas com base em estudo cromático do filme A Mosca (1986).	110
Figura 113, 114, 115 e 116– Cenas do filme O Nevoeiro (2007).	111
Figura 117 – Cores retiradas do filme O Nevoeiro (2007).	111
Figura 118 – Paleta de quinze cores gerada com base em estudo cromático do filme O Nevoeiro (2007). Fonte: Imagem produzida pela Autora.	113
Figura 119– Paletas de cinco cores geradas com base em estudo cromático do filme O Nevoeiro (2007).	114
Figura 120 – Combinações de três cores geradas com base em estudo cromático do filme O Nevoeiro (2007).	114
Figura 121 – Aplicação do software MovieBarcode Generator no filme Extermínio (2002).	115

Figuras 122 e 123 – Cenas do filme Extermínio (2002).....	115
Figuras 124, 125, 126 e 127 – Cenas do filme Extermínio (2002).....	116
Figura 128, 129, 130, 131, 132 e 133 – Cenas do filme Extermínio (2002).	116
Figura 134, 135, 136 e 137 – Cenas do filme Extermínio (2002).	117
Figura 138 – Cores retiradas do filme Extermínio (2002).....	117
Figuras 139 e 140 – Cenas do filme Extermínio (2002).....	119
Figura 141 – Paleta de quinze cores gerada com base em estudo cromático do filme O Extermínio (2002).	120
Figura 142 – Paletas de cinco cores geradas com base em estudo cromático do filme O Extermínio (2002).	120
Figura 143– Combinações de três cores geradas com base em estudo cromático do filme O Extermínio (2002).	120
Figuras 144, 145, 146 e 147 – Cenas do filme Madrugada dos Mortos (2004).	122
Figuras 148, 149, 150 e 151 – Cenas do filme Madrugada dos Mortos (2004).	122
Figuras 152 e 153 – Cenas do filme Madrugada dos Mortos (2004). .	123
Figuras 154 e 155 – Cenas do filme Madrugada dos Mortos (2004). .	123
Figuras 156, 157, 158 e 159 – Cenas do filme Madrugada dos Mortos (2004).	123
Figura 160 – Cores retiradas do filme Madrugada dos Mortos (2004).	124
Figura 161 – Paleta de quinze cores gerada com base em estudo cromático do filme Madrugada dos Mortos (2004). Fonte: Figura produzida pela Autora.	126
Figura 162 – Paletas de cinco cores geradas com base em estudo cromático do filme Madrugada dos Mortos (2004).....	126
Figura 163 – Combinações de três cores geradas com base em estudo cromático do filme Madrugada dos Mortos (2004).....	127
Figura 164 – Aplicação do software MovieBarcode Generator no filme [REC] (2007).....	127
Figuras 165, 166, 167 e 168 – Cenas do filme [REC] (2007).	128
Figuras 169 e 170 – Cenas do filme [REC] (2007).	128
Figuras 171 e 172 – Cenas do filme [REC] (2007).	129
Figura 173 – Cores retiradas do filme [REC] (2007).	129

Figura 174 – Paleta de quinze cores gerada com base em estudo cromático do filme [REC] (2007). Fonte: Imagem produzida pela Autora.	131
Figura 175 – Paletas de cinco cores geradas com base em estudo cromático do filme [REC] (2007).	132
Figura 176 – Combinações de três cores geradas com base em estudo cromático do filme [REC] (2007).	132
Figura 177 – Aplicação do software MovieBarcode Generator no filme O Exorcista (1973).	133
Figuras 178, 179, 180 e 181 – Cenas do filme O Exorcista (1973).	133
Figuras 182, 183, 184 e 185 – Cenas do filme O Exorcista (1973).	134
Figuras 186, 187, 188 e 189 – Cenas do filme O Exorcista (1973).	134
Figura 190 – Cores retiradas do filme O Exorcista (1973).	135
Figura 191 – Paleta de quinze cores gerada com base em estudo cromático do filme O Exorcista (1973). Fonte: Imagem produzida pela Autora.	137
Figura 192 – Paletas de cinco cores geradas com base em estudo cromático do filme O Exorcista (1973).	137
Figura 193 – Combinações de três cores geradas com base em estudo cromático do filme O Exorcista (1973).	137
Figuras 194, 195, 196 e 197 – Cenas do filme Os Outros (2001).	138
Figura 198 – Cores retiradas do filme Os Outros (2001).	139
Figura 199 – Paleta de quinze cores gerada com base em estudo cromático do filme Os Outros (2001). Fonte: Imagem produzida pela Autora.	141
Figura 200 – Paletas de cinco cores geradas com base em estudo cromático do filme Os Outros (2001).	141
Figura 201 – Combinações de três cores geradas com base em estudo cromático do filme Os Outros (2001).	141
Figura 202 – Aplicação do software MovieBarcode Generator no filme Invocação do Mal (2013).	142
Figuras 203 e 204 – Cenas do filme Invocação do Mal (2013).	142
Figuras 205 e 206 – Cenas do filme Invocação do Mal (2013).	143
Figuras 207 e 208 – Cenas do filme Invocação do Mal (2013).	143
Figura 209 – Cores retiradas do filme Invocação do Mal (2013).	144
Figura 210 – Paleta de quinze cores gerada com base em estudo cromático do filme Invocação do Mal (2013). Fonte: Imagem produzida pela Autora.	146

Figura 211 – Paletas de cinco cores geradas com base em estudo cromático do filme Invocação do Mal (2013).	146
Figura 212 – Combinações de três cores geradas com base em estudo cromático do filme Invocação do Mal (2013).	147
Figura 213 – Aplicação do software MovieBarcode Generator no filme O Iluminado (1980).	148
Figuras 214, 215, 216 e 217 – Cenas do filme O Iluminado (1980). ..	148
Figuras 218 e 219 – Cenas do filme O Iluminado (1980).	149
Figuras 220, 221, 222 e 223 – Cenas do filme O Iluminado (1980). ..	149
Figuras 224 e 225 – Cenas do filme O Iluminado (1980).	150
Figura 226 – Cores retiradas do filme O Iluminado (1980).	150
Figura 227 – Paleta de quinze cores gerada com base em estudo cromático do filme O Exorcista (1973).	152
Figura 228 – Paletas de cinco cores geradas com base em estudo cromático do filme O Exorcista (1973).	153
Figura 229 – Combinações de três cores geradas com base em estudo cromático do filme O Exorcista (1973).	153
Figura 230 – Aplicação do software MovieBarcode Generator no filme Jogos Mortais (2004).	154
Figuras 231 e 232 – Cenas do filme Jogos Mortais (2004).	154
Figura 233 – Cena do filme Jogos Mortais (2004).	155
Figura 234 – Cena do filme Jogos Mortais (2004).	155
Fonte: Jogos Mortais, Evolution Entertainment, 2004. Figura 235 – Cena do filme Jogos Mortais (2004).	155
Figura 236 – Cena do filme Jogos Mortais (2004).	156
Figura 237 – Cena do filme Jogos Mortais (2004).	156
Figura 238 – Cena do filme Jogos Mortais (2004).	156
Figura 239 – Cena do filme Jogos Mortais (2004).	157
Figura 240 – Cores retiradas do filme Jogos Mortais (2004).	157
Figuras 241 e 242 – Cenas do filme Jogos Mortais (2004). Fonte: Jogos Mortais, Evolution Entertainment, 2004.	159
Figuras 243 e 244 – Cenas do filme Jogos Mortais (2004).	160
Figura 245 – Paleta de quinze cores gerada com base em estudo cromático do filme Jogos Mortais (2004). Fonte: Imagem produzida pela Autora.	160
Figura 246 – Paletas de cinco cores geradas com base em estudo cromático do filme Jogos Mortais (2004).	161

Figura 247 – Combinações de três cores geradas com base em estudo cromático do filme Jogos Mortais (2004).	161
Figura 248 – Aplicação do software MovieBarcode Generator no filme A Órfã (2009).	162
Figuras 249, 250, 251 e 252 – Cenas do filme A Órfã (2009).	162
Figuras 253 e 254 – Cenas do filme A Órfã (2009).	163
Figuras 255 e 256 – Cenas do filme A Órfã (2009).	163
Figura 257 – Cores retiradas do filme A Órfã (2009).	164
Figura 258 – Paleta de quinze cores gerada com base em estudo cromático do filme A Órfã (2009). Fonte: Imagem produzida pela Autora.	166
Figura 259 – Paletas de cinco cores geradas com base em estudo cromático do filme A Órfã (2009).	166
Figura 260 – Combinações de três cores geradas com base em estudo cromático do filme A Órfã (2009).	167
Figura 261– Aplicação do software MovieBarcode Generator no filme A Morte do Demônio (1981).	168
Figuras 262, 263, 264 e 265 – Cenas do filme A Morte do Demônio (1981).	168
Figuras 266 e 267 – Cenas do filme A Morte do Demônio (1981).	169
Figuras 268, 269, 270 e 271 – Cenas do filme A Morte do Demônio (1981).	169
Figura 272 – Cores retiradas do filme A Morte do Demônio (1981)...170	
Figura 273 – Paleta de quinze cores gerada com base em estudo cromático do filme A Morte do Demônio (1981). Fonte: Imagem produzida pela Autora.	172
Figura 274 – Paletas de cinco cores geradas com base em estudo cromático do filme A Morte do Demônio (1981).	172
Figura 275 – Combinações de três cores geradas com base em estudo cromático do filme A Morte do Demônio (1981).	172
Figura 276 – Aplicação do software MovieBarcode Generator no filme A Hora do Pesadelo (1984).	173
Figuras 277 e 278 – Cenas do filme A Hora do Pesadelo (1984).	174
Figuras 279 e 280 – Cenas do filme A Hora do Pesadelo (1984).	174
Figuras 281 e 282 – Cenas do filme A Hora do Pesadelo (1984).	174
Figura 283 – Cores retiradas do filme A Hora do Pesadelo (1984).	175

Figura 284 – Paleta de quinze cores gerada com base em estudo cromático do filme A Hora do Pesadelo (1984). Fonte: Imagem produzida pela Autora.	177
Figura 285 – Paletas de cinco cores geradas com base em estudo cromático do filme A Hora do Pesadelo (1984).	177
Figura 286 – Combinações de três cores geradas com base em estudo cromático do filme A Hora do Pesadelo (1984).	178
Figura 287 – Aplicação do software MovieBarcode Generator no filme O Segredo da Cabana (2011).	178
Figuras 288, 289, 290 e 291 – Cenas do filme O Segredo da Cabana (2011).	179
Figuras 292, 293, 294 e 295 – Cenas do filme O Segredo da Cabana (2011).	179
Figuras 296 e 297 – Cenas do filme O Segredo da Cabana (2011).	180
Figuras 298, 299, 300 e 301 – Cenas do filme O Segredo da Cabana (2011).	180
Figura 302 – Cores retiradas do filme O Segredo da Cabana (2011)..	181
Tendo em vista a análise, definiu-se uma proporção de cinco tons de cinza, dois de vermelho, seis de marrom e dois de verde. Figura 303 – Paleta de quinze cores gerada com base em estudo cromático do filme O Segredo da Cabana (2011).	183
Figura 304 – Paletas de cinco cores geradas com base em estudo cromático do filme O Segredo da Cabana (2011).	183
Figura 305 – Combinações de três cores geradas com base em estudo cromático do filme O Segredo da Cabana (2011).	184
Figura 306 – Fotografia das capas dos livros Pensar com tipos (à esquerda) e Guia de design editorial (à direita).	184
Figura 307 – Testes de Tipografia.	186
Figura 308 – Frase teste da tipografia Fira Sans Book em tamanho 9 pontos.	186
Figura 309 – Página base do guia cromático, com grid modular em evidência.	187
Figuras 310, 311 e 312 – Esboços de página.	188
Figura 313 – Espelho de Publicação do Guia Cromático.	189
Figura 314 – Esboço de página.	190
Figura 315 – Testes de edição da Fira Sans Heavy, para uso nos títulos dos filmes. 2	191

Figura 316 – Edição da Fira Sans Heavy, apresentada em alguns exemplos de filmes. 3	192
Figuras 317 e 318 – Desenvolvimento inicial da diagramação.....	193
Figura 319 – Diagramação do Spread de Filme.....	194
Figura 320 – Exemplo de página: Sumário.....	194
Figura 321 – Exemplo de página: Abertura de capítulo.....	195
Figura 322 – Imagem aberta da sobrecapa.....	196
Figura 323 – Imagem aberta da capa.	196
Figura 324 – Imagens do livro impresso.....	198
Figura 325 – Colofão, ou ficha técnica, do projeto editorial. 4.....	204

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	29
1.1 Objetivos.....	29
1.1.1 Objetivo Geral	29
1.1.2 Objetivos Específicos	30
1.1.3 Pergunta de Projeto	30
1.1.4. Justificativa	30
1.1.5 Delimitação do Projeto.....	31
2. METODOLOGIA.....	33
2.1 Descrição das Etapas da Metodologia Adaptada	34
3. DIAGNÓSTICO	37
3.1 A Cor e a Comunicação.....	37
3.2 A Cor e o Cinema	40
3.3 Combinações de cores.....	44
3.4 O Cinema do Terror	51
3.4.1 Os Subgêneros do Terror.....	54
3.4.2 A Cor no Terror	56
3.5 Design e Apresentação de Informação	64
3.6 Análise de Similares.....	66
4. AVALIAÇÃO E PLANEJAMENTO.....	75
4.1 Planejamento de análise e apresentação dos estudos cromáticos	76
5. DESENVOLVIMENTO	81
5.1 Análise Cromática.....	81
5.1.1 Terror Rural	82

5.1.2 Terror Cósmico	100
5.1.3 Terror Apocalíptico	114
5.1.4 Terror do Oculto	132
5.1.5 Terror Psicológico	147
5.1.6 Terror Visceral	167
5.2 Guia Cromático	184
5.2.1 Criação	184
5.2.2 Execução	190
5.2.3 Protótipo	197
6. CONCLUSÃO	206
7. REFERÊNCIAS	208
APÊNDICE A – Compilado da Análise Denotativa das Cores.....	210
APÊNDICE B – Compilado da Análise Conotativa das Cores	213

1. INTRODUÇÃO

A cor, como elemento de comunicação visual, tem ampla capacidade expressiva e simbólica. O seu uso, se bem planejado, possui grande habilidade de transmissão de mensagens e significados, podendo modificar completamente quaisquer objetos, comunicações ou peças de design em que é aplicada. Buscou-se, nesse projeto, evidenciar esta competência da cor, focando em sua influência no cinema e tendo como centro de discussão e análise da cor no gênero do terror.

O objetivo do gênero do terror é provocar certas sensações e sentimentos. A essência que o diferencia dos outros gêneros cinematográficos é o modo como faz com que seus espectadores se sintam. É adequado, em vista disso, que percebamos a cor como instrumento de notável competência para auxiliar no processo narrativo do filme de terror, intensificando o envolvimento do público. O uso correto da cor como elemento do cinema intensifica e evidencia as percepções e efeitos evocados no espectador através da narrativa.

Com base nestas observações, esse projeto desenvolve o estudo do uso da cor no cinema do terror através da análise do uso de cores de filmes de terror historicamente significativos para o gênero. Estruturado a partir destas análises, o projeto resulta no desenvolvimento de um guia cromático com base no cinema do terror, maneira encontrada de organizar e apresentar o conteúdo desenvolvido de forma clara e objetiva. Este guia oferece novas possibilidades de uso de cor dentro da estética do terror para todos os tipos de atividades criativas, visando auxiliar o trabalho de profissionais envolvidos com criatividade como designers, publicitários e cineastas.

1.1 Objetivos

1.1.1 Objetivo Geral

Desenvolver um guia cromático a partir do estudo da cor no cinema de terror.

1.1.2 Objetivos Específicos

Assimilar o terror como gênero do cinema, compreendendo suas possíveis categorizações e apontando grupos principais de subgêneros.

Desenvolver, para cada um dos grupos apontados, análises cromáticas individuais de filmes de terror historicamente representativos.

Projetar um guia cromático tendo como base o conteúdo desenvolvido nas análises feitas, apresentando-as de maneira clara e objetiva.

1.1.3 Pergunta de Projeto

De que modo pode-se auxiliar no processo criativo, tendo a cor como elemento gráfico essencial?

1.1.4. Justificativa

A cor é uma ferramenta de extrema relevância para todas as áreas da comunicação; sua capacidade expressiva é incontestável e o bom uso dela é primordial para que se alcance um resultado comunicativo concreto - para que as mensagens que se deseja comunicar sejam manifestadas de maneira efetiva. Em vista disso, esse projeto pretende auxiliar no processo da comunicação de uma linguagem amplamente disseminada em todos os diferentes formatos de comunicação: a linguagem visual do terror.

Como acadêmica, desde o início de minha formação, sempre tive interesse na teoria do Design e sobre como os elementos de comunicação atuam como ferramentas para construção de projetos de Design capazes de expressar diferentes mensagens e sensações, alcançando e sensibilizando o público com quem entram em contato. Dentre estes elementos, a cor foi sempre algo que conquistou minha atenção, graças às suas diferentes atribuições e simbologias. Neste projeto, encontro a possibilidade de abordar um tema que desperta meu interesse – os filmes de terror – do ponto de vista do Design e da Teoria da Cor, aprofundando meus estudos dentro da área. Também encontro, dentro desse tema, a possibilidade de desenvolver um projeto capaz de aperfeiçoar o uso da

cor dentro da temática do terror e de servir, simultaneamente, como ferramenta de auxílio no trabalho de designers, cineastas, publicitários e profissionais envolvidos com criatividade no geral.

Optou-se pelo desenvolvimento de um guia cromático pois observou-se esta como sendo a melhor alternativa encontrada para apresentar este projeto de maneira clara e objetiva, que evidenciasse o conteúdo e o apresentasse no nível de qualidade de reprodução necessário. Além disso, o formato de guia cromático oferece durabilidade e portabilidade, sendo a forma ideal de acervo de informação para posse e consulta, principalmente quando se leva em conta sua significação, sendo guia “uma publicação contendo instruções, ensinamentos, conselhos de diversas naturezas” (HOUAISS, 2009)

1.1.5 Delimitação do Projeto

O projeto se delimita no desenvolvimento do estudo do uso da cor no cinema do terror, utilizando-se das categorizações de Prohászková (2012) para subdividir a análise em seis subgêneros, realizando o estudo de três filmes por subgênero, totalizando dezoito filmes historicamente relevantes. Por fim, a delimitação vai até a criação de um guia cromático impresso que conterá tais paletas e conteúdo desenvolvido durante a pesquisa, apresentado de maneira visual e efetiva.

2. METODOLOGIA

Para o desenvolvimento das paletas cromáticas com base em filmes de terror teve-se como base a Metodologia Projetual e Aplicação Cromática de Braga, Kunrath e Medeiros (2008), que por si se baseia em parte da metodologia projetual de Gui Bonsiepe. Esta metodologia se define pelas seguintes fases:

- **Análise Denotativa:** O levantamento de cores relativas ao projeto e, para as cores apontadas, a busca de suas significações em dicionários e enciclopédias.
- **Análise Conotativa:** A busca de tais palavras levantadas em referências especializadas, na literatura e contextos em que se encontrem significados ampliados. Fazer a pesquisa completa sobre tudo que se remete as cores, suas aplicações e conceitos subjetivos.
- **Análise Diacrônica:** Levantamento histórico do uso de cores em similares deste projeto, para que se possa compreender as mudanças tecnológicas e culturais sofridas.
- **Análise Sincrônica:** Avaliar o “estado de arte” das cores apresentado em projetos em que o uso tradicional de tais cores seja exposto, e também nos concorrentes e similares.
- **Análise Funcional:** Compreender, dentro do projeto, as funções práticas, estéticas e simbólicas das cores apresentadas.
- **Análise Estrutural:** Estrutura física – percepção da cor ser cor-luz ou cor-pigmento, a capacidade de reflexão da superfície colorida, a capacidade da cor de ressaltar formas e figuras.
- **Análise Morfológica:** Compreensão da organização do produto e das relações entre a cor e a forma. Buscar a coerência entre as partes.
- **Análise Ergonômica:** A análise do uso da cor com objetivo de melhor visualização, usabilidade, conforto.

Através destas análises, a metodologia de projeto avança na parte de geração de alternativas, seleção de alternativas e verificação. Na adaptação feita para este projeto, levando em conta seu produto final, tais fases não são exploradas. Para o desenvolvimento das paletas cromáticas, avaliou-se as fases de análise da metodologia, que foram organizadas de forma a comportar as etapas necessárias. Determinou-se, primeiramente, que a Análise Diacrônica não cabe a esse projeto, pois o objetivo é analisar cada filme individualmente e ter a análise diacrônica do uso das

cores nesses filmes como produto final. Portanto, ela não foi utilizada. Estabeleceu-se, também, que a Análise Estrutural não compete a esse projeto, visto que todas as cores estarão sendo apresentadas e analisadas em uma mesma estrutura física. Esta etapa também não foi utilizada.

Desta forma, utilizou-se a metodologia de forma adaptada a comportar seis fases de Análise - Denotativa, Conotativa, Sincrônica, Funcional, Morfológica e Ergonômica - que resultam no conteúdo necessário para o desenvolvimento final do estudo cromático de cada filme analisado.

2.1 Descrição das Etapas da Metodologia Adaptada

1. A aplicação da metodologia começa com a Análise Denotativa, que é o levantamento inicial das cores apresentadas no filme e a pesquisa das suas significações primárias, apontadas em dicionário.
2. Em seguida, aplica-se a Análise Conotativa: A pesquisa na literatura especializada de cor sobre os significados subjetivos e aplicações das cores levantadas.
3. Passa-se então para Análise Funcional, buscando a compreensão dos objetivos funcionais e simbólicos desejados nas cores aplicadas no filme analisado.
4. A próxima etapa é a da Análise Morfológica – um estudo da relação das cores com os outros elementos de comunicação do filme, como formas e espaços, e seus significados.
5. Por fim, faz-se a Análise Ergonômica, ou seja, a avaliação do nível de conforto apresentado pelas cores no filme e contrastes gerados, levantando hipóteses para tais apresentações, visto que o conforto, assim como o desconforto, pode ser utilizado como elementos de significação.

A Análise Sincrônica, que seria o terceiro passo da metodologia, caso se seguisse a ordem tradicional, aconteceu anteriormente a aplicação da metodologia nos filmes, visto que tal análise foi feita apenas uma vez e apresentada de maneira geral no projeto – esta única análise será utilizada em todas as aplicações da metodologia. Ela não acontece de maneira individual para cada filme pois resultaria em um processo redundante dentro do projeto.

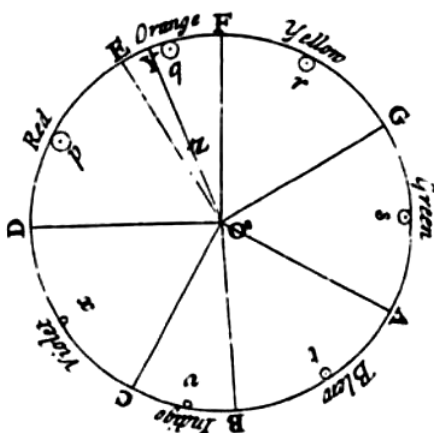
Após todas as etapas de análise, chega-se a um conteúdo final de cor que é concentrado em uma paleta cromática que expressa as principais cores do filme e as relações que ele proporciona entre elas, e que leva em conta todas as suas relevâncias – denotativas, conotativas, sincrônicas, funcionais, morfológicas e ergonômicas.

3. DIAGNÓSTICO

3.1 A Cor e a Comunicação

A percepção sobre a cor é intrínseca à própria condição humana. Ela funciona, na natureza, como ferramenta de defesa, facilitando o discernimento entre plantas e animais, fogo e variações de terra – demarca situações de perigo e auxilia na sobrevivência humana. O desejo de reproduzir tais cores, que começa desde um caráter essencialmente predatório, utilizando-se da fauna e da flora para coloração, estabelece o início da história do uso e estudo da cor pela humanidade. Essa história avança, passando por muitos artistas e pesquisadores, como Leonardo da Vinci e Isaac Newton, que auxiliam na construção da Teoria da Cor que conhecemos hoje.

Figura 1 - Círculo cromático assimétrico de Isaac Newton, relacionando cores, notas musicais e símbolos planetários.



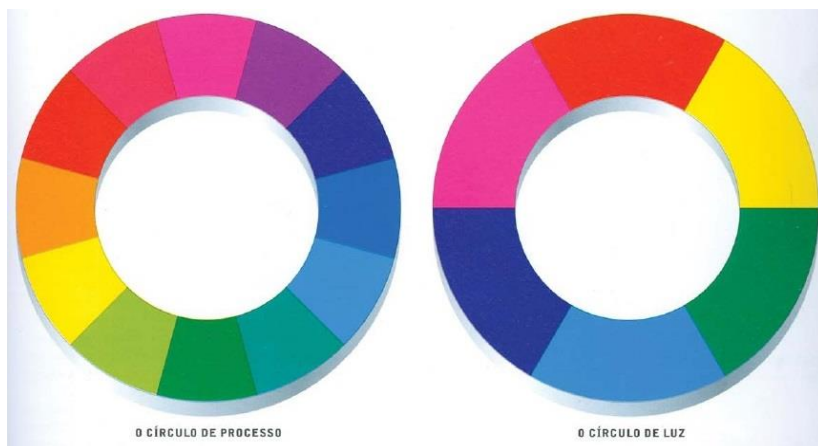
Fonte: Por Isaac Newton [Domínio Público], via Wikimedia Commons.

A manipulação humana sobre a cor, utilizada com os mais diversos objetivos - demarcando escritas, ressaltando templos e palácios, representando a própria humanidade – evolui e nos traz ao século XXI, que, pode-se argumentar, é o século mais colorido já visto pelo ser humano. Hoje, a cor alcança diversas mídias (que possuem diversos propósitos), como a arte, a arquitetura, a publicidade, o design e, abordado

especificamente aqui, o cinema, entre inúmeras outras. Como percebemos no discurso de Barros (2006):

“A cor representa uma ferramenta poderosa para transmissão de ideias, atmosferas e emoções, e pode captar a atenção do público de forma forte e direta, sutil ou progressiva, seja no projeto arquitetônico, industrial (design), gráfico, virtual (digital), cenográfico, fotográfico ou cinematográfico, seja nas artes plásticas”. (BARROS, 2006, p. 15)

Figura 2 - Círculos cromáticos de processo (CMYK) e de luz (RGB).



Fonte: FRASER & BANKS, 2007.

Para analisarmos a cor como ferramenta na comunicação contemporânea, é necessário compreender de que forma se constroem as suas simbologias. Segundo Guimarães (2000), pode-se analisar tais simbologias através dos três tipos de códigos da comunicação – apresentados pelo semioticista tcheco Ivan Bystrina. Como alega Guimarães:

“Como facetas da construção da comunicação, os três tipos de códigos participam na construção da informação cromática, em níveis diferentes. Dos códigos primários, fundamentamos a base uniforme da predisposição humana à leitura das cores. Da construção físico-química dos estímulos à percepção e cognição da informação cromática, extraímos padrões universais e os códigos e sistemas de regras hereditariamente determinados. A percepção da cor, como um

complexo de regras, no que se refere aos códigos primários, é praticamente invariável” (GUIMARÃES, 2000, p. 106).

Podemos, portanto, destacar a existência de tais códigos primários, que seriam inerentes a humanidade e sua percepção sobre a cor. Para a construção de um exemplo, imaginamos como poderíamos nos sentir ansiosos e inquietos caso nos deparássemos com um ambiente inteiramente laranja ou vermelho. Guimarães continua:

“A partir da descrição e da análise dessas invariantes e das suas particularidades, pudemos sugerir algumas regras de produção consciente, e talvez até mais eficaz, de informações cromáticas. Boa parte da linguagem das cores, dos códigos secundários, é estabelecida tomando-se por base essas características dos códigos primários, que, embora se originem das mesmas raízes, podem ser determinadas por sistemas de regras diferentes. Apesar da mesma base, a organização é arbitrária e permite o surgimento de variáveis”.

(GUIMARÃES, 2000, p. 106)

Percebemos como códigos secundários, portanto, construções conscientes produzidas a partir das informações cromáticas. Continuando o exemplo anterior, observamos tais códigos em como poderíamos associar o ambiente inteiramente vermelho a um filme de terror visto, gerando uma reação de pânico e medo. Por fim, os códigos terciários seriam a cultura – a realidade dos mitos, das histórias, lendas, crenças e religiões, onde o inexplicável é explicado, o insolúvel é resolvido e o inevitável é evitado (Baitello Júnior, citado em GUIMARÃES, 2000).

Tais códigos culturais são, assim como a cultura, dinâmicos, e variam de acordo com o tempo e espaço geográfico. É o caso, por exemplo, do preto, significando luto em boa parte dos países ocidentais, enquanto na China se representa luto com a cor branca. Por fim, os três diferentes tipos de códigos da comunicação são essenciais para compreensão da cor - seus significados e de que forma ela pode afetar o ser humano - e tais compreensões guiam o processo da comunicação através da cor.

Na comunicação contemporânea, existem diversos fatores (reflexos dos códigos da comunicação) que devem ser levados em conta para se determinar a cor exata para a expressão da mensagem que se deseja transmitir. Os aspectos da mensagem devem estar profundamente

ligados a cor a ser empregada. Podemos concluir que “Por todo o seu conteúdo emocional, por sua força de impacto e por sua expressividade de fácil assimilação, é a cor o elemento que mais contribui para transmissão dessa mensagem idealizada” (FARINA, PEREZ e BASTOS, 2006, p. 116). Com todos estes aspectos em mente, percebe-se que o emprego correto da cor é essencial e decisivo, não podendo ser feito de forma aleatória, ou com base apenas no apelo estético ou gosto pessoal.

3.2 A Cor e o Cinema

Analisando-se a história do cinema pode-se notar que a relevância da cor foi efetivamente percebida e assimilada, visto que, no início do uso da cor no cinema, pintavam-se individualmente até seis cores em centenas de milhares de quadros – esforço que sinaliza claramente a importância deste elemento comunicativo.

Figura 3 - Cena do filme *Os Últimos Dias de Pompéia* (1926), inteiramente pintado à mão.



Fonte: *Os Últimos Dias de Pompéia*, Società Italiana Grandi Films, 1926.

Apesar de ter inicialmente passado por dificuldades de aceitação por parte dos diretores e produtoras principalmente por, na época, ser um processo muito caro (refletindo num acréscimo de cerca de 50% no custo da produção), a aceitação da cor, a princípio estética, por parte do público, foi notável (COSTA, 2011). Como, no começo, a cor era vista como aspecto puramente estético, ligado ao “prazer visual”, ela foi

essencialmente utilizada com o objetivo de adicionar “glamour” ao filme, valorizando a aparência da imagem e a beleza das atrizes. Com a evolução da tecnologia e sua melhor assimilação, no entanto, foi possível perceber o quão decisivo é o ganho na narrativa que se alcança com o uso da cor como elemento de comunicação.

O cinema, como diferença essencial em relação a fotografia quando tratando-se de realismo, tem a capacidade e o poder de projeção. O poder de projeção do cinema se distingue na habilidade de se retratar uma imagem como se esta estivesse acontecendo naquele instante, em frente ao espectador (Costa, 2011). Ou seja, o espectador é submerso na realidade do filme e conecta aquela imagem ao sentido de algo que existe. Ele acredita que o movimento acontece no presente, mesmo que tal movimento represente algo passado. Como o movimento é intangível - nunca é material, e sim apenas visual - a reprodução da aparência do movimento seria uma duplicação da realidade. É claro que o espectador, racionalmente, compreende a ficcionalidade do cinema, e consegue separá-lo da realidade – mas se analisarmos essa capacidade do cinema de representação do tempo presente, é possível compreender o modo como ele é capaz de alcançar e sensibilizar seus espectadores e, conseqüentemente, notar o espaço que a cor possui no cinema, trazendo suas significações para intensificar tal alcance. Em outras palavras, como elucidado por Costa (2011), existe no cinema um potencial grande de convencimento nas imagens apresentadas; não por inteiro, obviamente, mas com certeza de forma mais intensa do que outros meios de representação, como a pintura e a fotografia.

De frente a tal potencial, apontamos então a capacidade da cor de influenciar toda a narrativa, trazendo significações que podem modificar de maneira crucial a interpretação do espectador. Um exemplo da cor e suas significações sendo relevantes para a narrativa que pode ser citado é em como no filme *Um corpo que cai* (1958), dirigido e produzido por Alfred Hitchcock¹, a cor **verde** vem a simbolizar a morte, aparecendo repetidamente em diversos pontos chave da narrativa que se conectam, como o vestido da personagem Judy - que se parece com a amante morta do protagonista, Madeleine – (fig. 4) em sua primeira aparição no filme,

¹ Diretor amplamente conhecido pelo seu uso meticuloso de ferramentas de comunicação nas narrativas com o objetivo de desenvolver simbologias, incluindo o uso da cor.

e nos tons da fotografia do momento final da transformação de Judy em Madeleine (fig. 5).

Figura 4 - Personagem Judy em sua primeira aparição em *Um corpo que cai* (1958).



Fonte: *Um corpo que cai*, Alfred J. Hitchcock Productions, 1958.

Figura 5 - Momento de transformação de Judy em Madeleine, em ***Um corpo que cai*** (1958).

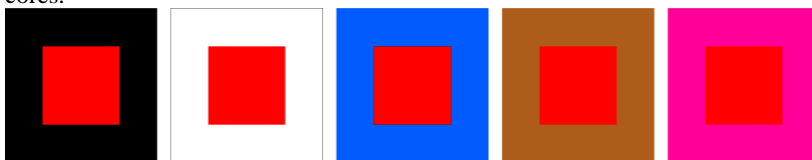


Fonte: *Um corpo que cai*, Alfred J. Hitchcock Productions, 1958.

Desta forma, podemos apontar igualmente o cuidado necessário na seleção e uso correto das cores para o alcance da mensagem desejada, e também a capacidade criativa que se faz visível no uso da cor do cinema, dando espaço para uma manipulação tão inventiva da cor como, por exemplo, um pintor possui em sua obra. Pode-se entender a cor no cinema como elemento de grande importância e poder, visto que seus significados simbólicos e psicológicos podem ser altamente explorados por cineastas em busca de uma gama variada de efeitos de significação (COSTA, 2011).

Tais significações não estão somente atreladas as cores, mas ao modo como elas são apresentadas. Dentre os elementos a serem levados em conta, deve-se citar a tom da cor, visto que “azul”, por exemplo, pode significar uma gama gigantesca de tons, desde o azul mais claro ao mais escuro; a vivacidade da cor, que vem a ser influenciada pelas três propriedades principais da cor: a saturação - cores mais saturadas são vistas como mais puras ou “vivas”, enquanto cores menos saturadas possuem uma aparência acinzentada -, o brilho - que traz um aspecto mais claro a cor e, quando negativo, faz com que a cor fique escurecida - e a matiz - a propriedade mais complicada de se descrever, pois é associada ao comprimento da onda. Um pigmento pode ser clareado ou escurecido com acréscimo de branco e preto, gerando um matiz. Nuances não matizadas, como as dos círculos cromáticos, são chamadas matizes puros (FRASER & BANKS, 2007). Além disso, também é essencial notar os contrastes gerados entre as cores, que podem fazer com que a cor pareça mais ou menos vibrante, dentre outros aspectos. O vermelho, por exemplo, quando colocado sobre fundo preto, parece muito mais quente e vivo, enquanto sobre fundo branco obtém uma aparência opaca (fig. 6)

Figura 6 - Exemplos da cor vermelho se comportando em contraste com outras cores.



Fonte: FRASER & BANKS, 2007.

Além disso, percebemos no vermelho em contraste com o azul (fig. 6), por exemplo, um grande desconforto visual que é causado pela combinação de duas cores relativamente opostas no círculo cromático, e de valores aproximados. Este desconforto é explicado por Samara (2005):

Duas cores de valor semelhante que sejam complementares – opostas em um círculo cromático – criam um ruído ótico grave quando combinadas: seus valores semelhantes reduzem sua distinção óptica, mas os matizes opostos aumentam sua intensidade ao extremo.

(SAMARA, 2011, p. 27)

Todos estes aspectos até este momento citados foram intrinsecamente relevantes para a análise feita sobre a cor no cinema do terror, buscando compreender sua influência e relevância. Nos próximos tópicos deste trabalho buscou-se entender um pouco mais sobre como utilizar tais aspectos da cor de maneira a produzir interações positivas para a transmissão da mensagem desejada, assim como foi proposto o caminho inverso: analisar a aplicação da cor em obras do cinema já desenvolvidas, buscando compreender o uso destas cores, suas interações e o modo como elas interferem na atmosfera e na narrativa.

3.3 Combinações de cores

Percebeu-se, até este momento, a relevância das cores, levando em conta suas significações e possíveis leituras que geram a quem as observa. Ao mesmo tempo nota-se que, ao manipular a cor, deve-se ter cuidado não apenas com seus significados, como também levar em conta o resultado visual causado pelas combinações entre as cores. Como apontado por Banks & Fraser:

“Quando as cores são combinadas umas com as outras, desencadeiam-se muitos tipos de interações (contraste de cor simultâneo), e a impressão gerada pelas cores de uma imagem pode ser altamente imprevisível. A mesma cor usada em diferentes posições, por exemplo, pode parecer completamente diferente, por ter sido juxtaposta a outras cores” (BANKS & FRASER, 2007, p. 32)

Figura 7 - Exemplos de contrastes de cores análogas, complementares e triádicas.



Fonte: SAMARA, 2011.

Algumas das possibilidades de contrastes de cor simultâneos (fig. 7) que podemos alcançar são o contraste análogo, criado pela combinação de cores próximas no círculo cromático, e que resultam numa mistura harmônica; o contraste complementar, que é criado pela combinação de cores opostas no círculo cromático, e que resulta em um aspecto mais vibrante e forte, e o contraste triádico, formado por três cores equidistantes no círculo cromático. Além destes, temos uma gama de possibilidades de combinações de cores, e o bom funcionamento delas depende da mensagem a ser passada (AMBROSE & HARRIS, 2009).

Figura 8 – Combinações de Cores.



Fonte: AMBROSE & HARRIS, 2009.

Os autores Ambrose & Harris (2009, p24) defendem que é “quase sempre possível encontrar uma cor dominante que possa ser apoiada por cores de ênfase e subordinadas”. Apoiados nesta crença, apresentam um formato de combinação de cores em tríades: uma cor dominante, principal, que é usada para chamar atenção do leitor; uma cor subordinada, visualmente mais fraca, que complementa harmonicamente,

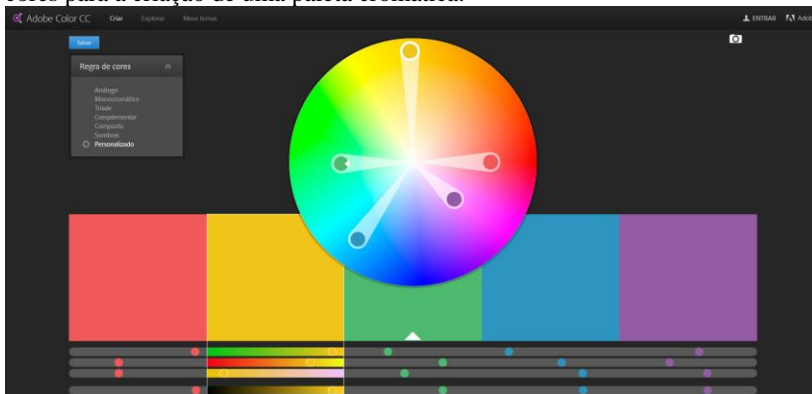
ou contrasta ruidosamente com a cor dominante; e uma cor de ênfase, usada para detalhes visuais (fig. 8).

É tendo como base a importância da cor para comunicação eficaz e considerando a complexidade que envolve uma combinação adequada de cores, que exige cuidados com todos os aspectos de cada uma das cores – como matiz, valor, saturação, brilho – para que elas contrastem de maneira adequada e alcancem a transmissão da mensagem desejada, além de gerarem apelo estético (geralmente essencial no design), que surgem os primeiros guias para combinações criativas de cores, como o **Colour Harmony: A Guide to Creative Color Combinations** (1987). Esta categoria de publicações busca oferecer ao leitor uma gama de experimentos de combinações de cor efetivas; como descrito pelo autor Chijjiwa (1987) no livro citado acima:

“Neste livro, tentamos uma mistura de abordagens científicas e estéticas: algumas das combinações de cores examinam todas as possíveis variações em um único tema (...), enquanto outras foram escolhidas simplesmente pela sua beleza e associações agradáveis.” (CHIJIWA, 1987, p.6, tradução da autora)

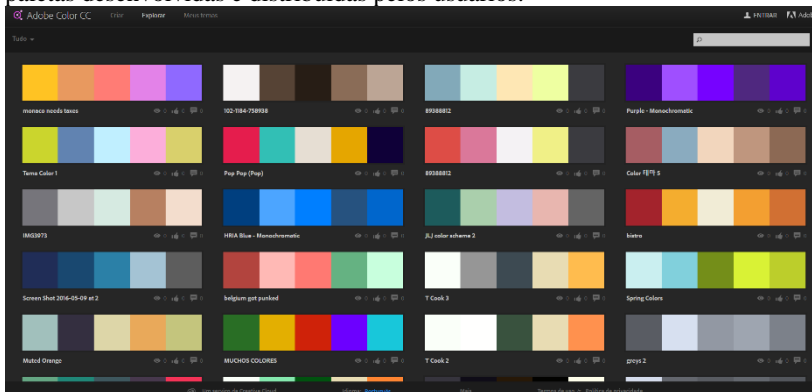
Além dos livros publicados com o objetivo de oferecer possibilidades criativas de combinações de cor, na internet encontramos diversas páginas voltadas para o mesmo objetivo. É possível, com uma busca rápida, perceber a crescente tendência de *websites* e *blogs* voltados para a criação e o compartilhamento de combinações cromáticas entre usuários. É o caso, por exemplo, do popular **Adobe Color**, um dos mais famosos aplicativos on-line de criação de paletas cromáticas.

Figura 9 - Página inicial do website Adobe Color, que permite a escolha de cores para a criação de uma paleta cromática.



Fonte: Captura de Tela de: <<http://color.adobe.com>> acesso: 09 de maio de 2016.

Figura 10 – Página explorar do website Adobe Color, que apresenta diversas paletas desenvolvidas e distribuídas pelos usuários.



Fonte: Captura de Tela de: <<https://color.adobe.com/pt/explore/newest/>> acesso: 09 de maio de 2016.

Na sua tela inicial (fig. 9), o Adobe Color permite a criação livre de uma paleta cromática de 5 cores, além de oferecer na lateral informações sobre os tipos de contrastes. Na aba explorar (fig. 10), ele apresenta a possibilidade de navegar entre um número gigantesco de paletas cromáticas desenvolvidas pelos usuários do *website*. Além deles, existem também muitos outros *websites* com funcionalidade semelhante, como o

color-hex², o **COLOUR lovers**³ e o **colors**⁴ todos com o mesmo objetivo: oferecer ferramentas de fácil uso para criação de paletas cromáticas, e criar comunidades de compartilhamento das paletas criadas.

Figura 11 – Página inicial do blog **Colourpod**, com diversas paletas à mostra.



Fonte: Captura de tela de: < <http://www.colourpod.com/> > acesso em: 09 de maio de 2016.

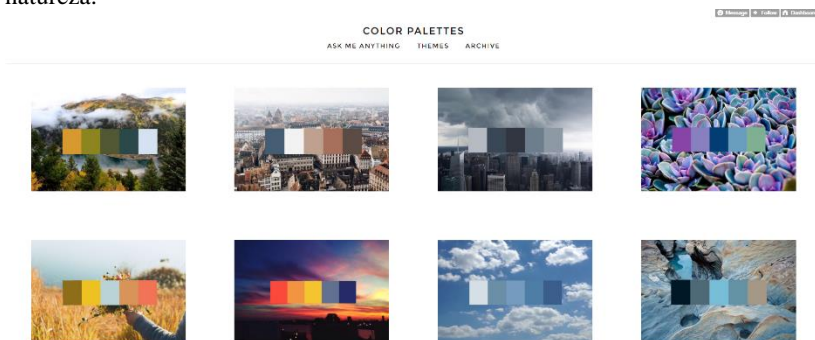
Ainda dentro da tendência de criação e distribuição de paletas de cores entre usuários de internet, surgem diversos blogs e *websites* voltados para a criação específica de paletas de cores: ao invés de promover uma plataforma livre para que qualquer usuário poste suas paletas, os responsáveis por estes endereços as criam (ou, quando aceitam submissões, fazem uma espécie de curadoria das paletas) e as disponibilizam, geralmente seguindo uma direção estética comum, e muitas vezes apresentando temáticas. É o caso do blog **Colourpod** (fig. 11), por exemplo.

² <http://color-hex.com>

³ <http://www.colourlovers.com>

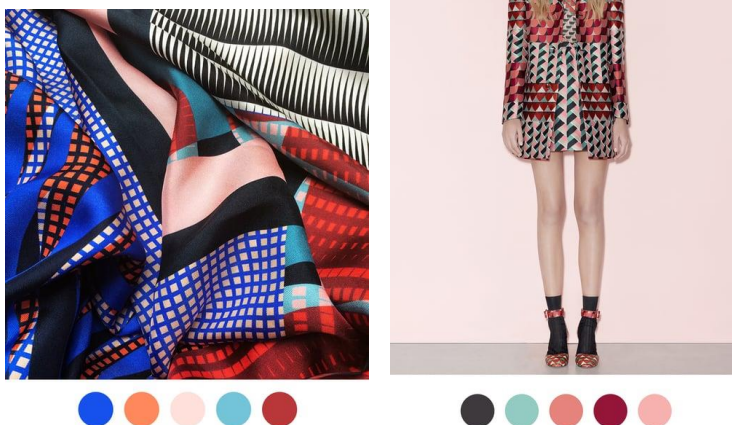
⁴ <http://colors.co>

Figura 12 – blog voltado para retirada de paletas de imagens, geralmente da natureza.



Fonte: Captura de tela de: <<http://paletttes.tumblr.com/>> acesso em: 09 de maio de 2016.

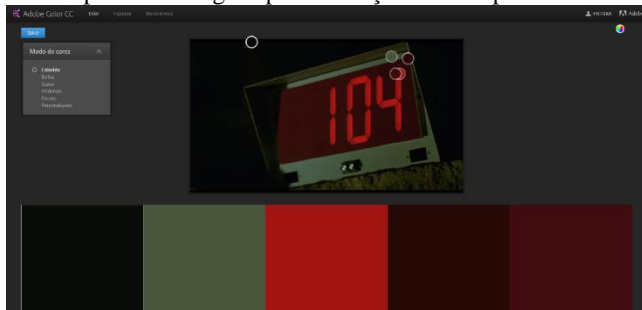
Figuras 13 e 14 – Paletas do website color collective.



Fonte: <<http://www.color-collective.com/color-collective/2016/1/14/amelia-graham>> acesso em: 09 de maio de 2016. <http://www.color-collective.com/color-collective/2016/1/8/valentino-pre-fall-2016>> acesso em: 09 de maio de 2016.

Em meio a estes diversos *websites* voltados para a criação e exposição de paletas cromáticas, encontra-se uma vertente focada em retirar cores de imagens, vídeos, objetos e obras já existentes. Tendo como inspiração desde a natureza (fig. 12) até tecidos (fig. 13) ou roupas de grandes estilistas (fig. 14), estes websites se apoiam na ideia de que é possível buscar inspiração em todo tipo de objeto ou mídia, físico ou virtual, natural ou criado pelo homem.

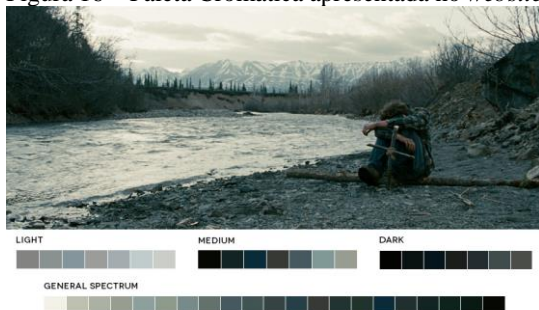
Figura 15 – Página inicial do website Adobe Color, que permite a escolha de cores a partir de imagens para a criação de uma paleta cromática.



Fonte: Captura de Tela de: < <https://color.adobe.com/pt/create/image/>>, personalizada pelo usuário. Acesso: 09 de maio de 2016.

Até o website Adobe Color, citado anteriormente, permite a criação de paletas de cores a partir de imagens, como representado na figura acima (fig. 15).

Figura 16 – Paleta Cromática apresentada no *website* Movies in Color.



Fonte: <<http://moviesincolor.com/post/92360760783/request-week-13-d4isy-into-the-wild-2007>> acesso em: 09 de maio de 2016.

Dentre objetos, imagens, cenas da natureza, peças de design, tecidos e tantas outras fontes de paletas cromáticas, é possível também utilizar filmes como referências de cor. É o caso do projeto **Movies in Color**, que busca apresentar paletas cromáticas de filmes renomados (fig. 16).

Segundo as palavras do criador, o projeto “não tem sido apenas uma busca estética, como também uma busca educacional que apresenta o relacionamento entre a cor, a cinematografia, a cenografia e a produção.”⁵ Este *website*, dentre todos os citados, é o de maior relevância como referência para este projeto, pois além de demonstrar a possibilidade da retirada de paletas cromáticas de filmes (como é feito nesta pesquisa), traz um texto breve do criador explicando seu processo de criação de paletas de cores, que consideraremos mais à frente.

3.4 O Cinema do Terror

Para que fosse possível desenvolver a análise sobre a cor aplicada no cinema do terror, precisou-se primeiramente compreender o gênero: sua história, relevância, suas categorizações e modo como influencia o espectador.

“O horror, como gênero narrativo, faz-se presente na História da civilização, logo que o homem passa a compartilhar experiências. Criaturas fantásticas habitam narrativas religiosas, mitológicas, míticas ou lendárias, impressionando e assombrando os ouvintes que se reuniam à noite para se emocionar com tais relatos”. (MELO, 2011, p. 21)

Compreendendo as raízes do terror, estas traçadas desde toda a história da humanidade, pode-se notar como ele evoluiu e ganhou força através do surgimento de configurações narrativas características, sendo a primeira delas o conto de fadas que, em seus primeiros formatos, na Idade Média, apresentava todos os tipos de horrores imagináveis.

Alguns séculos a frente, a literatura gótica viria a ser a mais notável precursora do gênero, tendo como características narrativas

⁵ Excerto retirado de: <<http://moviesincolor.com/about>>, acesso em: 09 de maio de 2016. Tradução da autora.

cenários – castelos góticos, ruínas, catacumbas assombradas – e arquétipos – vilão perverso, heroína inocente, herói valente – bastante relacionáveis com o terror. O próprio gênero do terror, que nasce e evolui na literatura, tem como símbolo da sua construção o livro **Frankenstein: o moderno prometeu**, de Mary Shelley. Publicado em 1818, ele é considerado até hoje um dos maiores clássicos do gênero (MELO, 2011) e vem sido repetidamente representado das mais diversas maneiras e nas mais diversas mídias, desde as ilustrações dos livros publicados (fig. 17), até o cinema (fig. 18).

Figura 17 e 18 - À esquerda, ilustração original para edição revisada do livro **Frankenstein** (1831). À direita, filme **I, Frankenstein** (2014), releitura steampunk da obra de Mary Shelley.

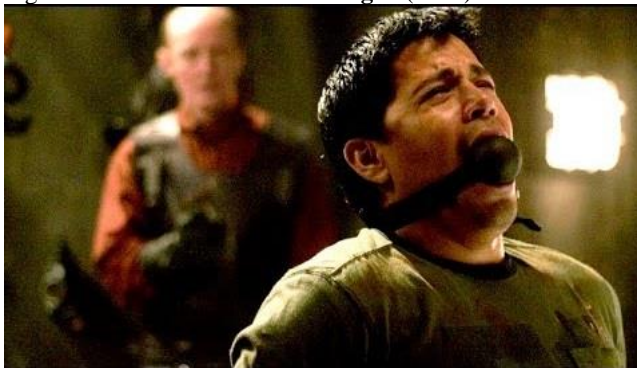


Fonte: À esquerda: Theodore Von Holst (1810-1844) (Tate Britain. Private collection, Bath.) [Public domain], via Wikimedia Commons. À direita: I, Frankenstein, Hopscotch Features, 2014.

Com sua transição suave para o cinema, a evolução histórica do gênero do terror pode ser melhor compreendida quando levamos em conta o seu objetivo de desencadear uma diversa gama de sensações desagradáveis em seus espectadores (GRANT, 2010). Tendo isso em mente, é preciso compreender as causas dessas sensações – o que nos apavora. Por mais ampla que seja a série de possibilidades para tais sentimentos, podemos dizer que o gênero do terror manifesta igualmente medos que são tabus universais e, também, medos que correspondem a ansiedades específicas culturais e históricas (GRANT, 2010). Desta maneira, o terror levanta, por exemplo, temas atemporais como sexo e

morte, e também temas mais imediatos, como radiação atômica – com insetos gigantes, por exemplo – nos anos 50, contaminação ambiental nos anos 70 e 80 e, mais recentemente, terrores sobre turistas pós 11 de setembro, como abordado nos dois filmes da franquia **O Albergue** (2005, 2007)

Figura 19 - Cena do filme **O Albergue** (2005).



Fonte: O Albergue, Hostel LLC, 2005.

Através dessa análise histórica do gênero, surge a necessidade de compreender seu funcionamento. Notamos que o medo é o elemento essencial para a existência do terror – acima de qualquer outra ferramenta de narrativa. Como apontado por Lovecraft (1987, p. 5) “O critério final da autenticidade não é o recorte de uma trama e sim a criação de uma determinada sensação”. Desta forma, afirmamos que o que define uma obra de terror não é a sua mecânica de enredo, e sim o modo como ele alcança emocionalmente os espectadores com quem entra em contato.

Com tais compreensões em mente, chegamos ao ponto em que precisamos entender o porquê da audiência ser tocada emocionalmente pelo terror – como o espectador é capaz de responder o terror com uma emoção autêntica, mesmo compreendendo que o que lhe é apresentado é puramente ficcional. Para isso, Melo (2011) levanta hipóteses: a da ficção como ilusão – que aponta que o terror seria capaz de gerar tal verossimilhança que a audiência seria iludida ao ponto de acreditar que o monstro do filme é realmente verdadeiro. Tal teoria é facilmente refutável, pois indicaria que todos os espectadores passariam a acreditar em monstros, mesmo após a exibição do filme. A segunda teoria é a do fingimento, estabelecendo que a audiência não precisaria responder com

uma emoção verdadeira à ficção, e sim com uma emoção fingida. Tal teoria ressalta que o espectador não estaria temendo realmente o filme, e sim fingindo temê-lo. No entanto, a afirmação da teoria do fingimento significaria que o espectador possui total controle sobre suas emoções durante o filme, podendo optar por não participar do “faz-de-conta” e se manter imperturbado durante toda a película. Tal teoria também possibilitaria o inverso, permitindo com que o espectador “fingisse” emoções com a mesma intensidade mesmo em filmes de terror muito ruins e nada horripilantes.

A terceira hipótese levantada por Melo, e também a mais aceita, é a da teoria do pensamento: A emoção causada pelo terror não se encontra na crença nos fatos expostos, e sim no pensamento sobre eles. Diferentemente da crença, que é entretida de forma assertiva, o pensamento é meramente entretido, sem vínculo com a realidade (CARROLL, citado em MELO, 2011), e o conteúdo de tais pensamentos entretidos pela audiência (que não acredita efetivamente neles) também são capazes de autenticamente tocá-la emocionalmente (MELO, 2011).

3.4.1 Os Subgêneros do Terror

Apesar de, neste ponto, compreender-se que o elemento principal que demarca o gênero do terror são as sensações desagradáveis que ele causa, e entender-se que tais sensações são experimentadas pelos espectadores a partir do pensamento entretido por eles em relação aos elementos do terror, ainda existem questões do gênero que precisam ser delimitadas. Muitos autores tentaram criar definições que fossem capazes de distinguir completamente o terror dos similares gêneros da ficção científica e do suspense. No entanto, eles sempre encontraram dificuldades, visto que os atributos que se relacionam com um gênero também podem ser encontrados nos outros (PROHÁSZKOVÁ, 2012). Dizer que a tensão, as sensações desagradáveis e o sentimento de medo são os atributos que delimitam o terror é uma afirmação equivocada, pois estes elementos também são encontrados nos outros gêneros citados. Chegou-se, então, a conclusão de que o terror é um gênero muito variado, que dificilmente pode ser descrito por uma única definição. Desta forma, Prohászková (2012) aponta que a mais precisa delimitação do terror é a feita através de suas categorias e subgêneros.

A história do gênero do terror é rica suficiente para que se tenham acontecido diversas tentativas de se identificar compreensíveis categorias para a diversa variedade de filmes de terror (Grant, 2010). Por exemplo, Roy Huss e T. J. Ross oferecem como subgêneros o “Horror Gótico, Thriller Psicológico e o Terror de Monstros” (HUSS & ROSS, tradução da autora, citados em GRANT, 2010). Will Rockett, por outro lado, sugere os subgêneros “Slasher, Ciência do Mal, Horror Sobrenatural e Horror Supranatural” (ROCKETT, tradução da autora, citado em GRANT, 2010). No entanto, nenhuma categorização feita até hoje é apontada como absoluta. Para este estudo, como buscou-se trabalhar principalmente com o uso da cor em cada um dos subgêneros do terror, optou-se por utilizar os subgêneros trazidos por Prohášková (2012) e traduzidos aqui pela autora de maneira livre. São eles o **terror rural**, **terror cósmico**, **terror apocalíptico**, **terror policial**, **terror erótico**, **terror do oculto**, **terror psicológico**, **terror surreal** e **terror visceral**. Analisou-se cada um destes subgêneros aqui individualmente, de forma a compreender as suas delimitações.

O **terror rural** é caracterizado pelo espaço em que se situa. Ele não é, no entanto, definido por localizações específicas, como vilas e áreas rurais – ele engloba todo tipo de terror situado em locais distantes de qualquer tipo de civilização. Este subgênero do terror também tem atrelado como característica, normalmente, uma lenda urbana, mito ou superstição.

O **terror cósmico** traz os elementos da ficção científica, sendo definido por uma situação em que uma pessoa descobre algo (relacionado a elementos da ficção científica) que preferiria ficar sem saber.

O **terror apocalíptico** trata do fim do mundo, causado pelos mais diversos fatores.

O **terror policial** engloba elementos de narrativas policiais juntamente com o terror. Sua construção é baseada em um enredo de crime, que vai ascendendo em tensão, com o acréscimo de elementos do terror.

O **terror erótico** combina imagens sensuais e sexuais com elementos sutis de terror. Um dos arquétipos mais comuns desde subgênero é o vampiro.

O **terror do oculto** fica no exorcismo, na chegada do anticristo, em cultos, misticismo, maldições e na ampla escala das chamadas Ciências Ocultas.

O **terror psicológico** é baseado no medo do protagonista, nos seus sentimentos de culpa, na sua fé e na sua instável estrutura emocional. Na medida que o enredo se desenvolve, a tensão e o terror aumentam gradativamente.

O **terror surreal** tem como objetivo não somente contar uma história assustadora, mas também perturbar o espectador. Além dos elementos clássicos do terror, esse subgênero se utiliza também dos elementos do surrealismo: aspecto de sonho, o grotesco, o bizarro e o fantástico.

O **terror visceral** é o mais chocante e perturbador de todos os subgêneros do terror. Ele tem muito sangue, *gore* e brutalidade. Ele costuma retratar algumas das mais nojentas e perversas formas de assassinato e mutilação do corpo humano.

3.4.2 A Cor no Terror

Considerando a concepção já citada de que o que define o terror como gênero não é a sua estrutura narrativa ou recorte de trama, e sim as emoções que ele é capaz de provocar no espectador, é possível compreender como a cor - ferramenta comunicativa com alto poder de influência na percepção humana – se torna, no filme de terror, um instrumento narrativo, funcional e simbólico de valor imensurável. Reforçando esta compreensão, serão trazidos aqui alguns exemplos de possibilidades do uso da cor em filmes de terror. Este item equivale a Análise Sincrônica do projeto, percebendo o uso da cor no gênero do terror de maneira geral e ainda não aprofundada. A escolha dos títulos utilizados neste item como exemplos tem como base apenas a percepção de certa popularidade e fácil reconhecimento; no entanto, não foram seguidos critérios base de avaliação, e os filmes retratados a seguir não constarão, necessariamente, na análise de fato deste projeto.

Figura 20 - Cena do filme O Exorcista (1974).



Fonte: O Exorcista, Warner Bros., 1974.

Figura 21 - Cena do filme A Hora do Pesadelo (1984).



Fonte: A Hora do Pesadelo, New Line Cinema, 1984.

Figura 22 - Cena do filme O Chamado (2002).



Fonte: O Chamado, DreamWorks SKG, 2002.

Primeiramente, nessa análise de filmes de terror, pode-se perceber que uma das cores mais comumente utilizadas na codificação de cores dos filmes é o **azul**. Foram trazidos aqui, propositalmente, três exemplos de tons diferentes de azul utilizados: O primeiro filme, **O Exorcista** (1974) (fig. 20), traz em muitas de suas cenas uma codificação azul-arroxeadada, chegando a um matiz mais puro de azul, porém escuro, em outras. O segundo filme, **A Hora do Pesadelo** (1986) (fig. 21), por outro lado, traz uma codificação azul clara em diversas cenas do filme. Já o terceiro filme, **O Chamado** (2002) (fig. 22), varia entre tons de azul claro e turquesa nas suas cenas. Segundo Pedrosa (2010):

“Por ser a mais escura das três cores primárias, o azul tem analogia com o preto. Em razão disso, funciona sempre como sombra na pintura dos corpos opacos, numa escala de tons”. (PEDROSA, 2010, p. 125)

Desta forma, pode-se compreender como uma das razões do azul ser uma constante em filmes de terror o aspecto sombrio que traz aos filmes, coerente com a temática. Além disso, o azul é dito como a mais profunda das cores, a cor do infinito e dos mistérios da alma (Pedrosa, 2010). Este conceito é facilmente relacionável ao terror, visto que o conceito de medo tem grande relação com o mistério – aquilo que não conhecemos ou compreendemos. O azul, na codificação do filme, cria uma aura de mistério que alcança a percepção humana, gerando receio e inquietude.

Figura 23 - Cena do filme **Jogos Mortais** (2004).



Fonte: Jogos Mortais, Evolution Entertainment, 2004.

Outro aspecto que a codificação de cor azulada - principalmente quando o tom de azul é claro, próximo do ciano - proporciona aos filmes de terror é o contraste complementar com o vermelho, intensificando o aspecto gritante das cenas cheias de sangue, que comumente já têm como propósito chocar a audiência, como na cena do filme **Jogos Mortais** (2004) (fig. 23).

Figura 24 - Cena do filme **O Orfanato** (2007).



Fonte: O Orfanato, Warner Bros., 2007.

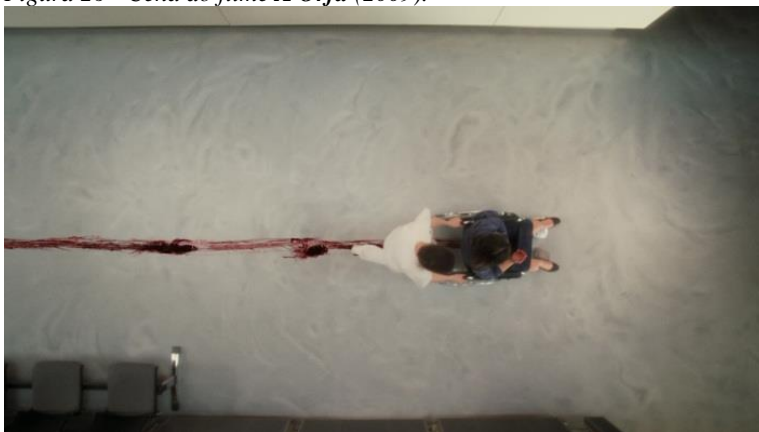
Figura 25 - Cena do filme **Invocação do Mal** (2013).



Fonte: *Invocação do Mal*, New Line Cinema, 2013.

No geral, é percebido que muitos filmes de terror buscam uma fotografia relativamente clara ou dessaturada, como no caso de **O Orfanato** (2007) (fig. 24) e **Invocação do Mal** (2013) (fig. 25); acreditamos que este aspecto se dá por alguns motivos. Primeiramente, a fotografia clara e dessaturada, muitas vezes fria, tende a tons de cinza e ao **branco**, e grandes espaços acinzentados, com aspecto de névoa ou próximos do branco trazem uma aura de sonho e mistério. “Nas especulações estéticas, branco sempre figurou como o reino das possibilidades infinitas” (PEDROSA, 2010, p. 131). É a cor que fala sobre aspectos transcendentais, fala sobre morte, fala sobre mutação. Ela dá uma impressão de irrealidade e enigma ao filme de terror, e abre possibilidades para o estranho acontecer – A atmosfera gerada pela cor cria uma antecipação para tudo mais de impensável que possa ocorrer no filme. Ela colabora para que o espectador se sinta receoso e angustiado e, nesse sentido, é evidente a sua colaboração para a narrativa do filme de terror, principalmente os terrores psicológicos e todos que se aproximam da linguagem do suspense. Nesse sentido, o uso do azul claro também vem em propósito próximo, e compreendemos que o azul estar como base da fotografia dessaturada serve para intensificar as sensações buscadas.

Figura 26 - Cena do filme A Órfã (2009).



Fonte: A Órfã, Dark Castle Entertainment, 2009.

Da mesma forma que o azul, observamos que espaços de cinza e branco também são estrategicamente utilizados em filmes de terror para gerar contrastes fortes e ressaltar elementos da narrativa através das cores. Na cena do filme **A Órfã** (2009) (fig. 26), a cena predominantemente cinza ajuda a dar destaque a mancha avermelhada que se espalha pela cena, acentuando seu impacto.

Em contraste com os usos de cor apresentados até agora, também temos filmes de terror que utilizam cores quentes, com cenas alaranjadas, avermelhadas e comumente muito vivas. Apontamos possibilidades para esses usos de cor.

Figura 27 - Cena do filme *Oculus* (2013).



Fonte - *Oculus*, Relativity Media, 2013.

Figura 28 - Cena do filme *Oculus* (2013).



Fonte: *Oculus*, Relativity Media, 2013.

Figura 29 - Cena do filme *Oculus* (2013).



Fonte: *Oculus*, Relativity Media, 2013.

No filme **Oculus**, ilustrado pelas figuras 27, 28 e 29, que são apresentadas aqui cronologicamente, pode-se observar uma mudança clara na codificação da cor no filme. Em suas cenas iniciais, ele apresenta cores quentes; na segunda fotografia, mais perto do meio do filme, as cores estão mais próximas de uma fotografia sem retoque e, nas partes mais sombrias e assustadoras, observamos o uso de tons azulados. Essa técnica de transição de cor pode ser observada em diversos filmes do gênero, e compreendemos o uso das cores quentes nesses casos como que para representar normalidade, para ir contra qualquer aspecto de terror. Faz com que a primeira parte narrativa do filme se separe visualmente da parte em que o terror realmente acontece.

Figura 30 - Cena do filme **O Grito 2** (2006).



Fonte: O Grito, Columbia Pictures Corporation, 2006.

O uso da cor quente e viva em contraste com cores frias e dessaturadas também pode ser visto, em alguns casos, em um contraste mais literal, como é o caso do filme **O Grito 2** (fig. 30). Tal uso é perigoso visto que, se mal executado, pode dar uma impressão cômica e anticlimática ao filme. No entanto, filmes considerados muito bons dentro do gênero já executaram tal uso de cor de maneiras efetivas. O uso das cores quentes também é visto em filmes de terror para buscar atmosferas de calor e deserto – assim como em qualquer outro gênero – e tais usos, apesar de não serem relevantes para nossa análise pois não buscam um significado específico diretamente com os sentimentos buscados pela narrativa do terror, não serão, necessariamente, anticlimáticos para o

terror no filme. É necessário apontar, no entanto, que para se criar uma atmosfera de terror, cores frias são, no geral, a aposta mais segura observada.

3.5 Design e Apresentação de Informação

Para que as análises cromáticas desenvolvidas dentro deste projeto fossem efetivas no auxílio de profissionais criativos no uso da cor, fez-se necessário encontrar uma maneira eficaz de organizar estas informações. Para essa finalidade, o Design traz à mesa ferramentas muito úteis e diversificadas. Pode-se dividir as diversas possibilidades de evidenciação desse conteúdo em duas categorias: as digitais e as impressas. O meio digital, que vem crescendo e se expandindo, nos oferece nesse sentido uma gama variada de opções, como *websites*, aplicativos e livros digitais. No entanto, um ponto negativo que pode ser apontado nessas mídias é a representação das cores em tela; devido as diferentes marcas, características, materiais e fabricantes, a possibilidade de se manter a fidelidade das cores apresentadas se torna extremamente improvável. Como dito por Samara, “os materiais impressos oferecem uma resolução de imagem e clareza que excedem em muito o que pode ser reproduzido em uma tela” (2011, p. 6). Tendo em vista que este projeto apresenta a cor como foco e sua comunicação em diferentes configurações como objetivo, a fidelidade se torna imprescindível, e o meio digital se apresenta, portanto, como uma opção arriscada.

“Essas limitações da experiência digital poderão mudar ao longo dos próximos 50 ou 100 anos, da mesma forma que as comunicações impressas mudaram no século seguinte à sua explosão de popularidade, após o início da produção em meados do século XV. Mas, por ora, a evolução de 600 anos da página impressa ainda vale mais que um pixel piscando, sem sombra de dúvida. ”
(SAMARA, 2011, pág. 6)

Passou-se a analisar então a mídia impressa como possibilidade. Um dos pontos relevantes a serem levados em conta na escolha do formato de mídia impressa mais eficaz nesse caso é o tipo de uso. O material gerado aqui provavelmente servirá para consulta contínua: ele é um material impresso que dificilmente será visto apenas uma vez e descartado – o criativo poderá voltar a ele várias vezes no percurso de seu trabalho, para consulta em projetos diversos. Esse tipo de consumo exige

do material uma durabilidade considerável, como capa e páginas resistentes. Outro ponto a ser levado em conta é a quantidade de conteúdo. Por ser uma análise de tamanho considerável, que contará com muitas imagens e paletas cromáticas, estimasse que ela tomará um número significativo de páginas. Com estas duas características em mente – a resistência alta e o número de páginas expressivo – chega-se à conclusão de que a melhor maneira de organizar o conteúdo gerado em uma mídia impressa é através da concepção de um livro. Unindo durabilidade e portabilidade, o formato de livro se mostra ideal para o desenvolvimento de um material de qualidade para posse e consulta.

Dentro das possibilidades de criação de livros, chegamos ao que acreditamos ser a melhor maneira de expor o conteúdo desde projeto: através de um livro cromático. Guias cromáticos, como já vimos brevemente, são livros com um objetivo inspirador; eles trazem paletas cromáticas diversas, com o propósito de orientar o trabalho de profissionais da comunicação e criatividade em geral, como designers e publicitários. Neste sentido, pode-se afirmar que o objetivo do projeto se alinha de maneira precisa com esse formato de livro.

Opta-se pelo termo guia primeiramente pela sua constante aparição nos títulos de livros de objetivo e conteúdo próximos, como **Color Harmony: A Guide to Creative Color Combinations**. Além disso, em uma investigação sobre diversas nomenclaturas, não foi encontrada nenhuma outra tão adequada quanto guia, que é, segundo o dicionário Houaiss da língua portuguesa, “uma publicação contendo instruções, ensinamentos, conselhos de diversas naturezas” (HOUAISS, 2009); cabendo, portanto, de maneira adequada como nomenclatura deste projeto.

Aponta-se, no entanto, que apesar da mídia impressa, no formato de guia cromático, ter sido escolhida como a forma ideal de representação deste projeto, esta escolha não impede a possível adaptação transmidiática deste conteúdo; há flexibilidade neste material para a possível evidenciação em outros formatos impressos e digitais que, apesar de oferecerem limitações, podem ser excelentes veículos secundários.

3.6 Análise de Similares

Tendo em vista o tipo de publicação escolhida para ser concebida neste projeto, foram analisados aqui diferentes guias cromáticos para que se possa ter uma melhor compreensão sobre seus formatos, elementos gráficos e sobre as diferentes formas que eles utilizam para exibir cores. Os guias foram escolhidos levando-se em conta sua popularidade e, principalmente, formas diversificadas de apresentação e organização, tanto categórica quanto no sentido da visualização da cor.

Figura 31, 32 e 33 – Exemplos de edições da coleção Color Harmony.



Fonte: À esquerda: Color Harmony: A Guide to Creative Color Combinations (1987). Centro: The Complete Color Harmony (2004). À direita: Color Harmony Pastels (2000).

A **Color Harmony** é uma das principais coleções de Catálogos Cromáticos. Com diversas edições – inclusive temáticas, como a **Color Harmony Pastels** (fig. 33) – e mais de 25 anos de história, ela costuma trazer em suas edições em torno de 12 tons básicos, cerca de 100 variações de saturação e brilho, e mais de 1400 combinações de cor em esquemas de uma, duas e três cores. Analisando a estrutura de conteúdo do livro **Color Harmony**, de Hideaki Chijiwa (fig. 31), notou-se que o livro - após dar uma introdução básica sobre Teoria da Cor - começa sua exposição de cor com a categoria A Paleta Viva (nestas análises foram feitas traduções livres da autora sobre o conteúdo), que apresenta as oito cores básicas dessa edição, com suas variações de saturação e brilho. A próxima categoria é O Guia da Cor, apresentando as cores divididas em quentes, frias, claras, escuras, vivas e opacas. Em seguida, o livro traz a categoria de Esquemas de Cor, sugerindo planejamentos de cor para

expressar linguagens visuais como, por exemplo, tranquilidade, excitação e surpresa. A categoria a seguir é a de Combinações de Cores, trazendo exemplos de tons similares, tons contrastantes, tons complementares, progressões de cor, entre outros. Por fim, a última categoria é a de Aplicações Práticas, trazendo exemplos de aplicação das paletas apresentadas durante o livro em diferentes mídias, como pinturas, pôsteres e embalagens.

Já o **The Complete Color Harmony**, dos autores Tina Sutton e Bride M. Whelan (fig. 32), apesar de trazer alguns elementos estruturais similares, foca sua estrutura na categoria Cores e Humores, que apresenta diversas seleções cromáticas com temas variados, como Elegante, Poderoso, Energético, Nostálgico, Tropical, Calmo, entre outros.

Figuras 35 e 35 - Páginas internas do livro **The Complete Color Harmony**.



Fonte: The Complete Color Harmony, 2004.

Um dos maiores diferenciais deste catálogo é a apresentação destas seleções cromáticas em categorias válidas e úteis: O livro apresenta o tema, e então sugere diversas variações de uso da cor de forma monocromática (fig. 34), com o uso de cores secundárias e terciárias (fig.

35), com o uso de contrastes complementares, análogas, organizações neutras e chocantes, entre outras. Estas diferentes possibilidades oferecidas pelo livro são extremamente válidas no auxílio do trabalho de criativos, tendo sido consideradas como referências apropriadas a serem exploradas na apresentação da cor no resultado deste projeto.

Das características positivas que puderam ser notadas nos livros da Color Harmony, deve-se ressaltar a escala das paletas, grandes na página e ocupando bem o espaço, fazendo com que o livro seja visual e evidenciando as cores na página.

Figura 36 - Coleção **designer's guide to color**.



Fonte: designer's guide to color, Chronicle Books.

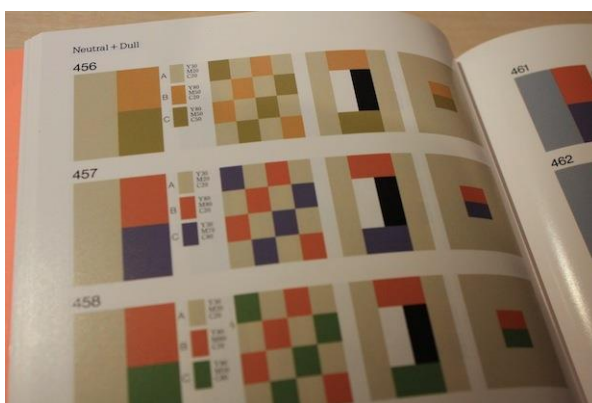
Outros livros relevantes e que devem ser vistos como referência na categoria de Catálogos Cromáticos são os da coleção designer's guide to color, dos autores Ikuyoshi Shibukawa e Yumi Takahashi (fig. 36). Estes livros trazem, cada um, mais de 1000 combinações de cor em formatos de padrões, e estes vêm categorizados em sentimentos, humores e em uma variedade de temáticas, como “Estampa Animal”.

Figura 37 - Páginas internas dos livros **designer's guide to color**.



Fonte: designer's guide to color, Chronicle Books.

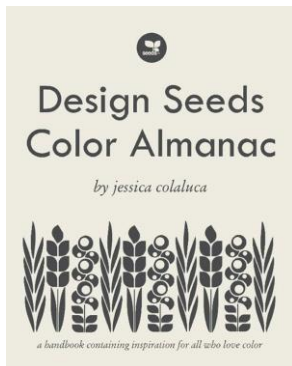
Figura 38 - Páginas internas dos livros **designer's guide to color**.



Fonte: designer's guide to color, Chronicle Books.

Destes livros, um aspecto altamente positivo para expressão da cor que se pôde notar foi o das diferentes maneiras encontradas para apresentar as cores, com padrões dinâmicos, que valorizam as combinações e facilitam a visualização dos contrastes (fig. 37 e 38). As cores, nestes livros, também são evidenciadas através da escala, criando páginas altamente visuais.

Figura 39 - Livro **Design Seeds Color Almanac**.

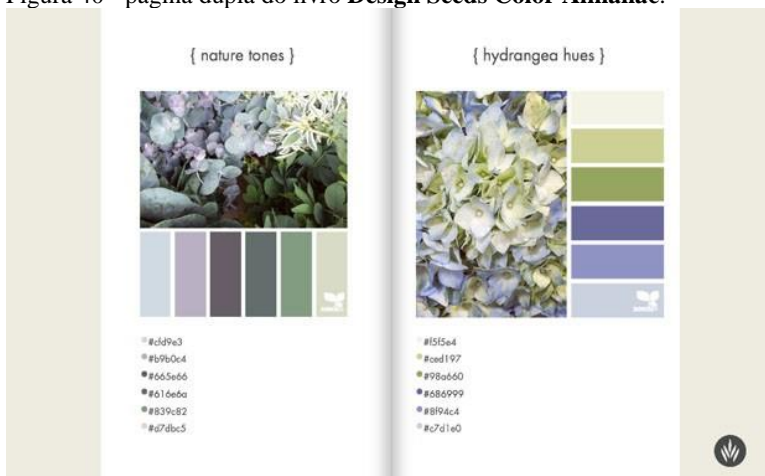


Fonte: Disponível em:

<<http://casavogue.globo.com/LazerCultura/Livros/noticia/2015/01/catalogo-e-dedicado-cores.html/>> acesso: 14 novembro 2015.

Como terceiro similar analisado, trazemos o **Design Seeds Color Almanac**, da autora Jessica Colaluca (fig. 29). Com linguagem diferenciada dos exemplos anteriores, este título (que talvez seja o que se aproxima mais em conteúdo com o projeto desenvolvido aqui) evolui do blog da autora onde ela publica, desde 2009, seus estudos de cor desenvolvidos durante seu trabalho como designer. O livro traz, além das dicas de tendências e inspirações cromáticas, diversas reflexões sobre a pesquisa da autora. No título, a autora retira da natureza a inspiração para criação de paletas cromáticas que podem auxiliar no uso da cor no design, arquitetura, decoração e diversas áreas criativas.

Figura 40 - página dupla do livro **Design Seeds Color Almanac**.



Fonte: Disponível em:

<<http://casavogue.globo.com/LazerCultura/Livros/noticia/2015/01/catalogo-e-dedicado-cores.html>> acesso: 14 novembro 2015.

Figura 41 - página dupla do livro **Design Seeds Color Almanac**.



Fonte: <http://casavogue.globo.com/LazerCultura/Livros/noticia/2015/01/catalogo-e-dedicado-cores.html>

Figura 42 - página dupla do livro **Design Seeds Color Almanac**.



Fonte: <http://casavogue.globo.com/LazerCultura/Livros/noticia/2015/01/catalogo-e-dedicado-cores.html>

Com um layout limpo, o livro traz as cores em formato clássico de paleta (retângulos de tamanhos iguais, lado a lado) junto com uma imagem de referência da planta utilizada como inspiração para criação (fig. 40 e 41). Um dos aspectos considerados positivos é a exposição dos códigos das cores na própria página em que são apresentadas – enquanto na maioria dos Catálogos Cromáticos, os códigos se encontram para consulta apenas num apêndice final do livro, fazendo a consulta destes ser mais cansativa. Na barra lateral, a autora sempre adiciona uma reflexão sobre a criação da paleta – o que é considerado uma característica muito útil do título, pois ajuda na compreensão sobre o processo de criação das paletas cromáticas. Outro elemento muito válido notado neste Catálogo Cromático é o uso de ícones principais, que categorizam as paletas (fig. 42). Como a pesquisa e criação de uma paleta cromática é, inevitavelmente, em grande parte subjetiva – pois trata de uma análise complexa de diversos conceitos abstratos e simbologias que devem ser levadas em conta – as paletas são neste título, também, categorizadas em três grupos: as dez favoritas dos leitores do blog, as dez favoritas pessoais da autora e as marcadas como relevantes para as tendências atuais de cor. Métodos de categorização como este são positivos para compreensão do

leitor sobre o porquê de tais paletas terem sido selecionadas para serem apresentadas no título. Neste catálogo foram observados vários elementos únicos e extremamente válidos como referência para este projeto.

4. AVALIAÇÃO E PLANEJAMENTO

Através da análise trazida neste projeto, e levando em conta os subgêneros que serão abordados, foi definido que fosse feito o estudo cromático de três filmes por subgênero (para que se possa ter um comparativo de filmes dentro de cada subgênero), totalizando vinte e sete filmes analisados. Considera-se que esse número representa uma amostragem razoável, possibilitando a apresentação de pequenas variações e especificidades de cada filme e, ao mesmo tempo, gerando o conhecimento sobre como a cor geralmente é aplicada e se comporta em cada um dos subgêneros abordados.

Após investigar qual seria a melhor maneira de selecionar tais filmes, percebeu-se primeiramente que é essencial optar por filmes que sejam, simultaneamente, historicamente relevantes e de qualidade – do ponto de vista do público e da crítica. Desta forma, os filmes selecionados para análise precisaram ser amplamente conhecidos e positivamente criticados. Portanto, os critérios de seleção focam-se em dois aspectos: a bilheteria, que inevitavelmente expressa a disseminação e popularidade do filme, e a nota dada ao filme no *website* **Internet Movie Database**⁶ – base de dados online que contém todos os tipos de informações sobre filmes.

Em relação a bilheteria – após análise – apontou-se um mínimo de **10 milhões de dólares**: quantia considerável e só alcançada por filmes populares, e que também representa o alcance geográfico destes filmes. A bilheteria será observada através do *website* **Box Office Mojo** – banco de dados sobre bilheterias de filmes, entre outros conteúdos, pertencente ao Internet Movie Database.

Optou-se pelo Internet Movie Database por ser um website de grande popularidade, utilizado mundialmente, que conta atualmente com mais de 60 milhões de usuários registrados, além de figurar na lista *Alexa*⁷ como o 57º *website* mais acessado ao redor do mundo. Neste website, além de consultar todo tipo de informação sobre filmes, salvá-los em

⁶ <http://www.imdb.com/>

⁷ <http://www.alexa.com/topsites>. Acesso em: 09 de maio de 2016.

listas, marcar os que quer assistir e comentar em fóruns, o usuário também é capaz de dar uma nota, de 1 a 10, para o filme. Para que o filme possa ser analisado por este projeto fica determinado que ele deverá, primeiramente, ter obtido uma nota de **pelo menos 7** no website. Além disso, ele também deve ter sido analisado por pelo menos **100 mil usuários**, garantindo assim uma base mais concreta a nota dada.

Além disso, houve um recorte geográfico, buscando-se analisar apenas filmes ocidentais, devido a variações culturais significativas que poderiam resultar em uma análise errônea do uso e significado das cores de filmes orientais. Também buscou-se, sempre que possível, variar nas datas de lançamento, avaliando tanto filmes mais antigos – décadas de 70 e 80 – quanto filmes recentes – dos últimos quinze anos –, para que se pudesse ter amostragens de toda a história do terror e não somente de um período específico.

Através dos critérios e recortes, buscou-se alcançar a melhor maneira de atestar a qualidade e popularidade dos filmes escolhidos, refletindo em sua relevância para o público e, conseqüentemente, para este projeto.

4.1 Planejamento de análise e apresentação dos estudos cromáticos

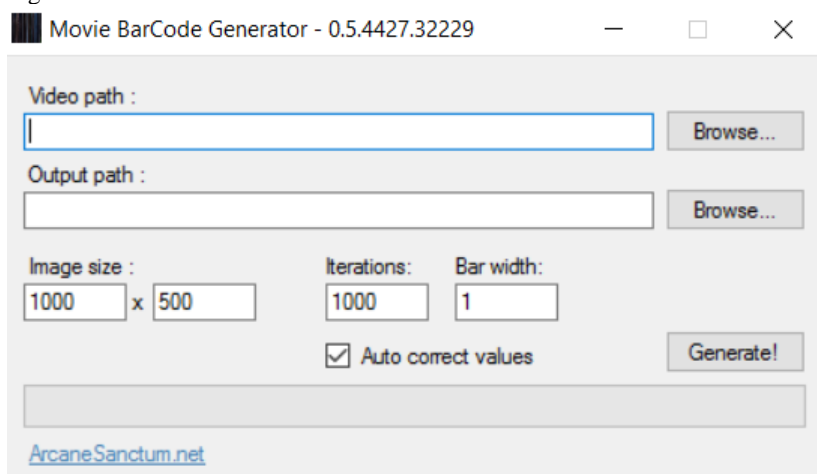
Além da aplicação da metodologia adaptada para este projeto, outras ferramentas e avaliações foram necessárias para o efetivo desenvolvimento do estudo cromático de um filme. Começamos observando o processo do criador do *website* **Movies in Color**, especializado em criação de paletas cromáticas de filmes, com mais de 250 análises:

“A pesquisa vem primeiro. Eu procuro por imagens que possuam uma composição interessante e sejam ricas em cor. Eu utilizo o auxílio de um gerador de cores para retirar um alcance bastante básico de cores. Eu então uno a paleta geral retirada junto com outras cores que acredito serem proeminentes ou que valham a pena incluir da imagem. É tudo feito no Photoshop para manter o *layout* e os

tamanhos das *swatches* consistentes e para facilitar a obtenção da cor da imagem.”⁸

Desta descrição foi possível retirar algumas boas ideias para aplicar no processo de análise deste projeto. Primeiramente, viu-se necessária a utilização de um software de retirada de cores do filme. O software escolhido foi o **Movie BarCode Generator**; ferramenta simples que gera frames em intervalos de tempo e os achata, formando uma espécie de código de barras com o resultado.

Figura 43 – Tela do software Movie BarCode Generator.

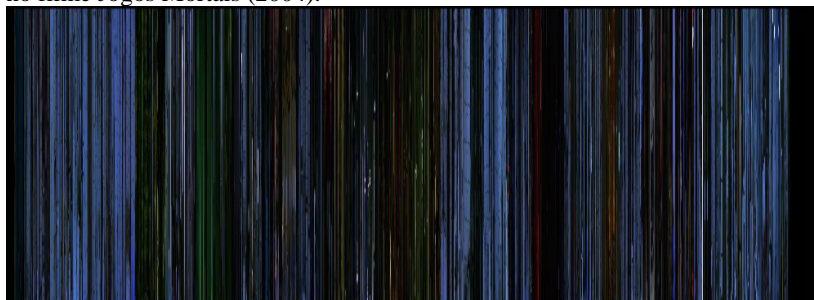


Fonte: Captura de Tela do *software*.

Este *software* oferece algumas possibilidades de personalização (fig. 43): pode-se alterar o tamanho da imagem, o número de iterações que serão geradas e a largura de cada barra. Para este projeto, optou-se utilizar as configurações padrão do programa, que geram uma imagem de 1000 pixels por 5000 pixels, com 1000 iterações e barras de 1 pixel de largura. O resultado retirado fica como a imagem abaixo (fig. 44).

⁸ Excerto retirado de: <<http://moviesincolor.com/about>>, acesso em: 09 de maio de 2016. Tradução da autora.

Figura 44 - Imagem gerada pelo programa Movie BarCode Generator com base no filme Jogos Mortais (2004).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Apesar de dar uma boa perspectiva visual inicial do uso de cores, o código de barras gerado infelizmente apresenta grande quantidade de ruído devido à altura das imagens. Para limpar a imagem e facilitar a visualização das cores principais, utilizou-se o software Photoshop e diminuiu-se a altura da imagem para 1 pixel, aumentando a altura novamente para 500 pixels em seguida. Desta forma, apenas a cor predominante permanece, como pode ser visto na figura 45.

Figura 45 – “Código de barras” reduzido e redimensionado para suavização das cores.



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Este “código de barras” final serviu, então, como referência visual inicial para a análise do uso das cores. Após este passo, a continuação da análise ocorreu assistindo o filme. Durante o filme, coube gerar imagens com frequência para utilizar como lembrete e referência

visual no futuro. Ao fim do filme, a média de imagens geradas varia entre 150 e 200 frames.

Neste ponto do diagnóstico entraram as etapas da metodologia adaptada. Após executar todas as etapas, chegou-se à uma conclusão suficiente para geração da paleta cromática. Separou-se, primeiramente, diversos tons de cada atmosfera relevante do filme; em seguida, uma proporção adequada é definida, de acordo com a relevância de cada cor para o filme, e se chegou em uma paleta de **quinze cores**.

Optou-se por quinze cores por ser uma quantidade razoável, cabendo as nuances principais do filme, porém sem ficar cansativa; acredita-se que, com um número maior de cores, a paleta cromática ficaria com muita informação e consequentemente pouco prática. Da paleta de quinze cores, definiu-se duas paletas menores de **cinco cores**, geralmente representando duas atmosferas distintas do filme e essenciais para a narrativa – a escolha de cinco cores neste caso vem de uma constante percebida nas pesquisas de paletas cromáticas; a quantidade de cores mais comum dentre as paletas dos *websites* analisados foi a de cinco cores.

Por fim, do estudo cromático de cada filme, retirou-se seis combinações de **três cores**, conforme formato de combinação de cores de Ambrose e Harris (2009), apresentado anteriormente neste relatório, que define uma cor dominante, uma cor subordinada e uma cor de ênfase.

5. DESENVOLVIMENTO

5.1 Análise Cromática

Ao iniciar a pesquisa, percebeu-se que os subgêneros acabam se misturando e que nem sempre é clara e objetiva a definição do subgênero de cada filme, visto que o mesmo filme pode se encaixar em dois ou até três subgêneros diferentes. Tendo estas considerações em mente, buscou-se apontar os filmes ao subgênero correspondente que ficasse mais evidente e significativo principalmente na narrativa, e secundariamente no uso da cor.

Além disso, dentro dos critérios, dos títulos que seriam analisados, constatou-se algumas limitações. Primeiramente, foi percebido que os subgêneros **Terror Surreal** e **Terror Erótico** não possuem três filmes com relevância histórica e de qualidade atestável através dos critérios definidos; por este motivo, estas categorias foram retiradas da análise. Por fim, notou-se uma dificuldade com o subgênero **Terror Policial**, pois segundo a definição dada por Prohásková (2012, tradução da autora) de que ele “engloba elementos de narrativas policiais juntamente com o terror, tendo sua construção baseada em um enredo de crime, que vai ascendendo em tensão, com o acréscimo de elementos do horror”, fica questionável se de fato os filmes desta categoria podem ser vistos como terror, quando leva-se em conta a definição apresentada por Lovecraft (1987, p. 6) de que “O critério final da autenticidade não é o recorte de uma trama e sim a criação de uma determinada sensação” – a narrativa do terror se define pelo sentimento de medo e terror que ele causa. Na busca de títulos que se encaixassem na definição de Prokásková foram levantados, em uma massiva maioria, filmes que raramente ou nunca são lidos por críticos e profissionais do cinema como pertencentes do gênero do terror. Desta forma, optou-se por retirar desta análise, também, o subgênero **Terror Policial**, por ser controverso e pela possível confusão que ele poderia causar aos leitores do guia cromático.

Com estas reduções, a análise passou a ser de seis subgêneros, totalizando dezoito filmes analisados.

5.1.1 Terror Rural

5.1.1.1 O Massacre da Serra Elétrica (1974)

Título Original: The Texas Chainsaw Massacre

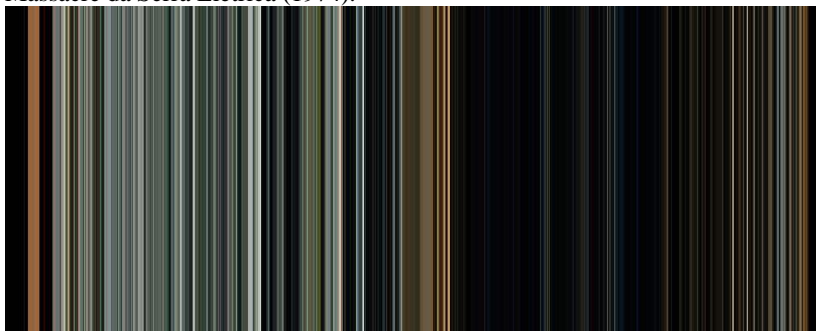
Sinopse do *Internet Movie Database*: Dois irmãos visitam o túmulo de seu avô no Texas junto com três de seus amigos e são atacados por uma família de psicopatas canibais (tradução da autora).

Critérios de Avaliação	
Nota no IMDB	7,5
Número de avaliações	94,605
Bilheteria	US\$ 30,859,000

Apesar de não alcançar o número de avaliações estipulado, levou-se em conta o fato de ser um filme independente e de baixo orçamento – apenas 140 mil dólares, segundo apontado em notícia do *website* BBC News⁹. Apesar disso, o filme alcançou mais de 30 bilhões de dólares em bilheteria, atestando fortemente sua popularidade. Também deve-se levar em conta a data de lançamento do filme (42 anos atrás) como um dos motivos para o número de avaliações não ser tão alto, visto que o filme foi lançado muito antes do advento da internet ou da existência do *website* IMDB. Além disso, em notícia da BBC News citada anteriormente sobre uma pesquisa da revista especializada em filmes **Total Film**, O Massacre da Serra Elétrica foi eleito pelos leitores como o “melhor filme de terror de todos os tempos”. Tendo em vista estes argumentos, acredita-se que o número de avaliações levemente abaixo do critério estabelecido (menos de 6%) não invalida a relevância do filme para esta análise.

⁹ Fonte da notícia: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/4323968.stm> (Acesso em 21/05/2016)

Figura 46 – Aplicação do software MovieBarcode Generator no filme *O Massacre da Serra Elétrica* (1974).



Fonte: Imagem produzida pela autora.

Observação e Análise comentada

O filme se divide, resumidamente, em duas partes da narrativa: a primeira, mais leve e alegre, que contém todo o início da viagem dos personagens da história e explica os acontecimentos até a chegada da segunda parte, escura e pesada. Tal divisão é tão marcada cromaticamente que podemos observá-la facilmente na imagem gerada pelo software *MovieBarcode Generator* (fig. 46); a primeira metade é relativamente clara e segunda, altamente escura.

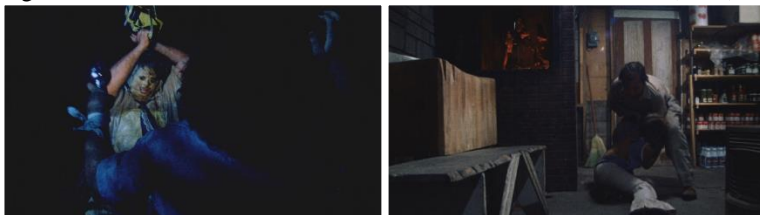
Figura 47 e 48 – Cenas do filme *O Massacre da Serra Elétrica* (1974).



Fonte: *O Massacre da Serra Elétrica*, Vortex, 1974.

Nesta primeira parte da narrativa, nota-se tons de azul, verde e marrom compondo uma estrutura visual leve e alegre (fig. 47 e 48).

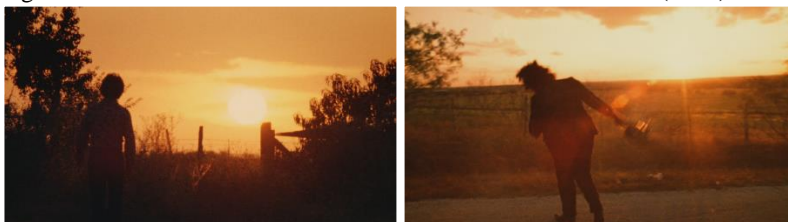
Figuras 49 e 50 – Cenas do filme **O Massacre da Serra Elétrica (1974)**.



Fonte: O Massacre da Serra Elétrica, Vortex, 1974.

Na segunda metade da narrativa, percebe-se tons de azul significativamente escuros (fig. 49), e tons terrosos menos saturados, com uma nuance acinzentada (fig. 50). Além de marcar o dia e a noite, essa mudança cromática apresenta uma transição de fotografia alegre, saturada e vibrante na primeira parte, para acinzentada, melancólica e sombria na segunda.

Figura 51 e 52 – Cenas do filme **O Massacre da Serra Elétrica (1974)**.



Fonte: O Massacre da Serra Elétrica, Vortex, 1974.

Por último, o uso de tons amarelo alaranjados para marcar a alternância entre as partes da narrativa é notável. Primeiramente no meio do filme, entre a primeira e a segunda parte da história, utiliza-se uma cena de pôr-do-sol (fig. 51), que marca o fim da segurança dos personagens; e no fim do filme, a última cena é o nascer do sol (fig. 52), que representa o fim do perigo e a sobrevivência da personagem principal, que consegue fugir.

Figura 53 – Cores retiradas do filme O Massacre da Serra Elétrica (1974).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Desta observação e análise inicial retira-se os tons acima (fig. 53) como relevantes para a paleta, porém ainda em proporção, quantidade e ordem aleatórios. Percebe-se como cores principais da narrativa o **azul** (em todas as nuances apresentadas, mas principalmente os tons mais escuros), o **marrom** e o **amarelo**. O verde, apesar de aparecer nos tons iniciais, é percebido apenas como parte da construção de cena devido à localização da filmagem, sem valor simbólico real para a história.

Aplicação da Metodologia

- Análise Denotativa:

Azul: Da cor do anil ou do céu sem nuvens. Abstrato.

Marrom: Castanho.

Amarelo: Da cor da luz do sol, da cor da gema de ovo, da cor do ouro. Dourado, fulvo, louro.

Ver no APÊNDICE A a análise completa.

- Análise Conotativa:

Azul: Mistérios. Tem analogia com o preto. A mais profunda das cores. É a própria cor do infinito e dos mistérios da alma. Diante do azul, a lógica do pensamento consciente cede lugar à fantasia e aos sonhos que emergem dos abismos mais profundos do nosso mundo interior, abrindo as portas do inconsciente e do inumano e do suprarreal.

Marrom: É uma cor neutra e terrena, bastante associada ao mundo natural por materiais orgânicos. É sólida e confiável e passa a impressão de calor e bondade natural. No entanto, também pode ser associado a elementos negativos, como sujeira e fuligem.

Amarelo: Brilhante e alegre. Os mais claros costumam estar associados à vitalidade e à felicidade. Íntima ligação com o ouro, o fruto maduro e o sol. Amplo e ofuscante. Expansivo.

Ver no APÊNDICE B a análise completa.

- Análise Funcional:

Neste filme, o objetivo das cores é alcançado no brilho e saturação utilizados. Os tons de verde, azul e marrom da primeira metade da narrativa possuem o objetivo absoluto de gerar sensações positivas e alegres, preparando o espectador para o choque da mudança brusca de narrativa.

Os azuis escuros, quase pretos, e marrons dessaturados, quase cinzas, tem o objetivo de causar sensação de frieza e receio no espectador, transformando drasticamente a leitura visual, de aconchegante para desconfortável.

Os amarelos, como cor de maior força simbólica no filme, servem para demarcar os momentos chave da trama, que se constrói através dos momentos do dia. Sua força e brilho, que ofusca e marca o observador, diferencia estas cenas de passagem de todo o resto do filme, e estrutura os passos da narrativa de maneira objetiva.

- Análise Morfológica:

Não se percebe, claramente, grandes utilizações de combinação de cor e forma para significações e simbolismos específicos. Pode-se citar, principalmente, os momentos de passagem da narrativa, que apresentam o sol e a lua em foco (fig. 54, 55 e 56), e se utilizam da cor para transpassar a mensagem do momento narrativo.

Figuras 54, 55 e 56 – Cenas do filme **O Massacre da Serra Elétrica** (1974).



Fonte: O Massacre da Serra Elétrica, Vortex, 1974.

- Análise Ergonômica:

O contraste é gerado no decorrer da narrativa, que altera drasticamente a linguagem cromática para se adequar à trama. As cenas, individualmente, no entanto, são relativamente confortáveis, não apresentando nenhuma forma de contraste muito incômoda.

Determinação do Estudo Cromático

Tendo em vista a análise, definiu-se uma proporção de cinco cores para a paleta da primeira metade da narrativa (dois azuis, dois marrons e um verde), duas cores para os tons de laranja e oito cores para a paleta da segunda metade da narrativa (cinco marrons, três azuis).

Figura 57 – Paleta de quinze cores gerada com base em estudo cromático do filme O Massacre da Serra Elétrica (1974).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

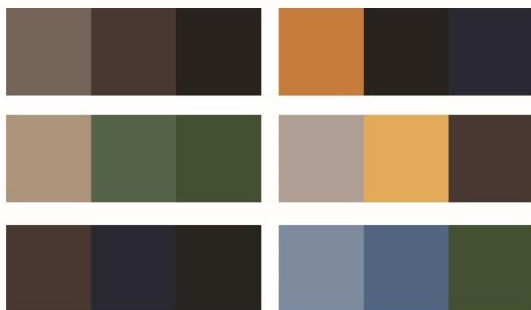
Com base na paleta de quinze cores desenvolvida (fig. 57), definem-se duas paletas secundárias de cinco cores (fig. 58) e seis combinações de três cores (fig. 59).

Figura 58 – Paletas de cinco cores geradas com base em estudo cromático do filme O Massacre da Serra Elétrica (1974).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Figura 59 – Combinações de três cores geradas com base em estudo cromático do filme O Massacre da Serra Elétrica (1974).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

5.1.1.2 Abismo do Medo (2005)

Título Original: The Descent

Sinopse do *Internet Movie Database*: Uma expedição espeleologia termina terrivelmente mal, com as exploradoras ficando presas e sendo perseguidas por uma estranha raça de predadores (tradução da autora).

Critérios de Avaliação	
Nota no IMDB	7.2
Número de avaliações	152,084
Bilheteria	US\$ 26,024,456

Figura 60 – Aplicação do software MovieBarcode Generator no filme Abismo do Medo (2005).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Observação e Análise comentada

O uso da cor no filme Abismo do Medo é peculiar: por se passar quase que inteiro dentro de uma caverna, as cores do filme são definidas pelas cores das luzes utilizadas pelas protagonistas.

Figuras 61, 62, 63 e 64 – Cenas do filme Abismo do Medo (2005).



Fonte: Abismo do Medo, Celador Films, 2005.

O início da narrativa, antes da caverna, é marcado por uma paleta de azuis (fig. 61), verdes azulados (fig. 62 e 63) e verdes (fig. 64)

Figuras 65, 66, 67e 68– Cenas do filme Abismo do Medo (2005).



Fonte: Abismo do Medo, Celador Filmes, 2005.

As cenas dentro da caverna são marcadas pela alternância entre três atmosferas cromáticas. A primeira a ser utilizada é a marrom (fig. 65, 66, 67 e 68), que chega a tons alaranjados em alguns pontos (fig. 67), e em outros momentos se utiliza de tons altamente escuros, próximos do preto (fig. 66).

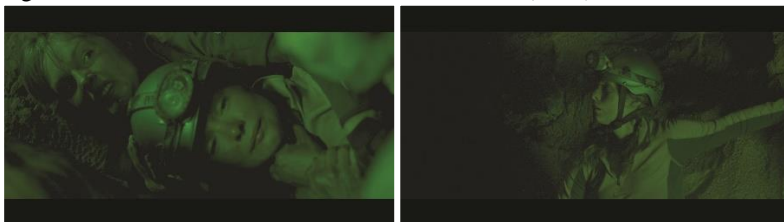
Figuras 69 e 70 – Cenas do filme Abismo do Medo (2005).



Fonte: Abismo do Medo, Celador Filmes, 2005.

A segunda atmosfera notada é a vermelha, causada pela luz do sinalizador (Fig. 69 e 70).

Figuras 71 e 72 – Cenas do filme Abismo do Medo (2005).



Fonte: Abismo do Medo, Celador Filmes, 2005.

A terceira e última atmosfera cromática dentro da caverna é esverdeada (fig. 71 e 72), graças ao uso de bastonetes de luz de emergência.

Figura 73 – Cores retiradas do filme Abismo do Medo (2005).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Desta observação primária aponta-se os tons acima (Fig. X) como relevantes para a paleta, porém ainda em proporção, quantidade e ordem aleatórios. Percebe-se como cores principais da narrativa o **preto**, o **marrom**, o **vermelho** e o **verde**.

Aplicação da Metodologia

- Análise Denotativa:

Preto: Diz-se da cor mais escura de todas; negro. Diz-se de coisas que, embora não tenham essa cor, são mais escuras em relação às da mesma espécie. Escuro, sombrio. Em má situação; difícil, perigoso.

Marrom: Castanho.

Vermelho: Que tem cor encarnada muito viva; rubro.

Verde: De cor semelhante à das folhas da maior parte das árvores ou das ervas viçosas. Que predomina nos vegetais. Terno, delicado, mimoso. Fraco, débil.

Ver no APÊNDICE A a análise completa.

- Análise Conotativa:

Preto: A negação da cor. No ocidente, mais associado à morte e luto. É conservador e sério, mas também sensual, sofisticado e elegante. Psicologicamente, encarna a profundidade da angústia infinita.

Marrom: É uma cor neutra e terrena, bastante associada ao mundo natural por materiais orgânicos. É sólida e confiável e passa a impressão de calor e bondade natural. No entanto, também pode ser associado a elementos negativos, como sujeira e fuligem.

Vermelho: É a cor dos carros esportivos velozes, da raiva, do perigo e do sangue. É uma cor animada, dinâmica e energética. É passional, provocante, sedutora e estimula diversos apetites. Quando aprofundado até Borgonha, o vermelho é mais autoritário, refinado e elegante. Cor do fogo e do sangue. Intimamente ligada ao princípio da vida.

Verde: Denota bem-estar, natureza e meio ambiente. É a cor da primavera e, portanto, representa saúde, vida e recomeços. É uma cor pacífica, com qualidades relaxantes que dão equilíbrio, harmonia e estabilidade. No entanto, dependendo do contexto, pode representar ciúmes, inveja e in experiência. É o ponto ideal de equilíbrio da mistura do amarelo com azul; o repouso feito entre as tensões.

Ver no APÊNDICE B a análise completa.

- Análise Funcional:

Neste filme em específico, acredita-se que o uso das cores tem como maior objetivo separar as narrativas, e não simbolizar sentimentos e sensações específicos. A simbolização cromática do filme está muito mais nos espaços escuros contrastados com pontos claros do que nas tonalidades em si.

- Análise Morfológica:

O uso da cor em pontos localizados, deixando um grande espaço em preto, busca tensão e nervosismo durante toda a narrativa. Independentemente da cor no momento (vermelho, verde ou marrom), a fotografia posiciona as personagens de modo a deixar grandes espaços da

tela em preto, ou contrastar pontos de muita luz e nenhuma luz, de modo a angustiar o observador, como poder ser notado nas figuras abaixo.

Figuras 74, 75, 76 e 77 – Cenas do filme Abismo do Medo (2005).



Fonte: Abismo do Medo, Celador Filmes, 2005.

Percebe-se, portanto, que neste filme a ausência de cor (o uso do preto) é bem mais relevante e interessante para a narrativa do que os tons de cor utilizados.

- Análise Ergonômica:

O filme apresenta contrastes entre os tons de cores nas alternâncias de cena, que auxiliam na divisão das diferentes narrativas simultâneas. No entanto, para os efeitos da narrativa no espectador, o contraste entre o preto e os tons mais claros – que também é significativo – se mostra muito mais relevante.

Determinação do Estudo Cromático

Tendo em vista a análise, definiu-se uma proporção variada de tons cinzas, azulados e terrosos, coerente com a leitura visual do filme.

Figura 78 – Paleta de quinze cores gerada com base em estudo cromático do filme Abismo do Medo (2005).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Com base na paleta de quinze cores desenvolvida (fig. 78), definem-se duas paletas secundárias de cinco cores (fig. 79) e seis combinações de três cores (fig. 80).

Figura 79 – Paletas de cinco cores geradas com base em estudo cromático do filme *Abismo do Medo* (2005).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Figura 80 – Combinações de três cores geradas com base em estudo cromático do filme *Abismo do Medo* (2005).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

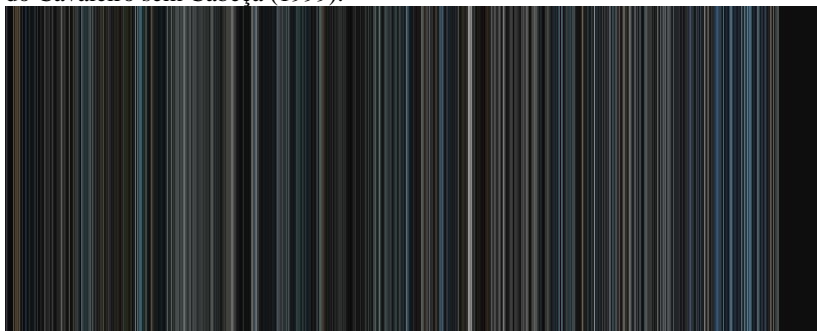
5.1.1.3 A Lenda do Cavaleiro sem Cabeça (1999)

Título Original: *Sleepy Hollow*

Sinopse do *Internet Movie Database*: Ichabod Crane é enviado a *Sleepy Hollow* para investigar a decapitação de 3 pessoas, sendo o culpado uma aparição lendária, o Cavaleiro sem Cabeça (tradução da autora).

Critérios de Avaliação	
Nota no IMDB	7.4
Número de avaliações	263,005
Bilheteria	US\$ 101,071,502

Figura 81 – Aplicação do software MovieBarcode Generator no filme A Lenda do Cavaleiro sem Cabeça (1999).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Observação e Análise comentada

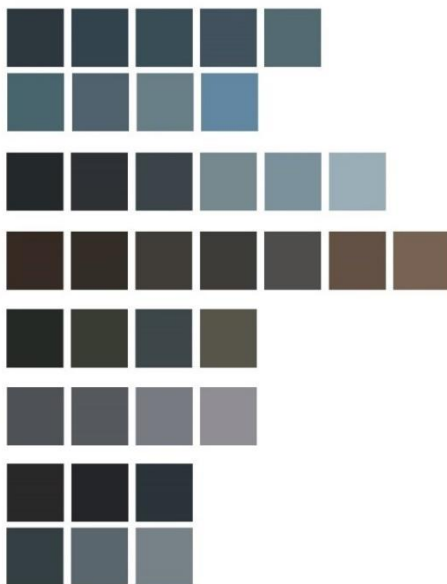
Figuras 82, 83 e 84 – Cena do filme **A Lenda do Cavaleiro sem Cabeça (1999)**.



Fonte: A Lenda do Cavaleiro sem Cabeça, Paramount Pictures, 1999.

O filme apresenta poucas variações cromáticas, mantendo uma paleta significativamente dessaturada, com aspecto acinzentado e frio, durante toda a narrativa. Ele se apoia neste aspecto, sem grandes variações de cor - indo de marrons (fig. 82 e 84) a azuis (fig. 83), mas todos sempre altamente acinzentados - para construir a atmosfera da história.

Figura 85 – Cores retiradas do filme A Lenda do Cavaleiro sem Cabeça (1999).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Desta observação e análise inicial retira-se os tons acima (fig. 85) como relevantes para a paleta, porém ainda em proporção, quantidade e ordem aleatórios. Percebe-se como cores principais da narrativa o **azul** (em todas as nuances apresentadas), o **marrom** e, principalmente, os tons cinzas, compreendendo o **branco** e o **preto** como responsáveis na construção de tons acinzentados.

Aplicação da Metodologia

- Análise Denotativa:

Azul: Da cor do anil ou do céu sem nuvens. Abstrato.

Marrom: Castanho.

Preto: Diz-se da cor mais escura de todas; negro. Diz-se de coisas que, embora não tenham essa cor, são mais escuras em relação às da mesma espécie. Escuro, sombrio. Em má situação; difícil, perigoso.

Branco: Da cor do leite ou da neve; alvo, cândido. Pálido. Limpo.

Ver no APÊNDICE A a análise completa.

- Análise Conotativa:

Azul: Mistérios. Tem analogia com o preto. A mais profunda das cores. É a própria cor do infinito e dos mistérios da alma. Diante do azul, a lógica do pensamento consciente cede lugar à fantasia e aos sonhos que emergem dos abismos mais profundos do nosso mundo interior, abrindo as portas do inconsciente e do inumano e do suprarreal.

Marrom: É uma cor neutra e terrena, bastante associada ao mundo natural por materiais orgânicos. É sólida e confiável e passa a impressão de calor e bondade natural. No entanto, também pode ser associado a elementos negativos, como sujeira e fuligem.

Preto: A negação da cor. No ocidente, mais associado à morte e luto. É conservador e sério, mas também sensual, sofisticado e elegante. Psicologicamente, encarna a profundidade da angústia infinita.

Branco: No Ocidente, é associado à bondade, pureza, limpeza, simplicidade e ao espaço. Em vários rituais místicos, é a cor indicativa das mutações e transições do ser. Segundo o esquema tradicional de toda iniciação, ele representa morte e nascimento ou ressurreição. Nas especulações estéticas, o branco sempre figurou como o reino das possibilidades infinitas.

Ver no APÊNDICE B a análise completa.

- Análise Funcional:

A atmosfera acinzentada constrói a aura de mistério e sonho da narrativa, alinhando-a a sensações ligadas ao gênero de terror. Compreende-se também que estas opções de tonalidade trabalham na construção de uma estética antiga, coerente com a linguagem de época do filme.

- Análise Morfológica:

Não se observa, neste filme, nenhum uso notável de cor em contraste com a forma para criação de simbologias.

- Análise Ergonômica:

Devido ao uso de cores dessaturadas, o filme se apresenta extremamente neutro, sem contrastes notáveis nas cenas e com variações suaves de cor entre elas.

Determinação do Estudo Cromático

Tendo em vista a análise, definiu-se uma proporção variada de tons cinzas, azulados e terrosos, coerente com a leitura visual do filme.

Figura 86– Paleta de quinze cores gerada com base em estudo cromático do filme **A Lenda do Cavaleiro sem Cabeça (1999)**.



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

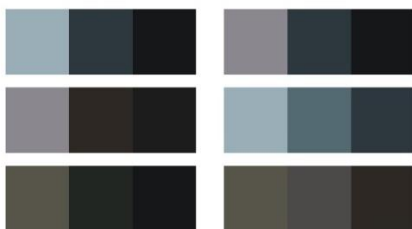
Com base na paleta de quinze cores desenvolvida (fig. 86), definem-se duas paletas secundárias de cinco cores (fig. 87) e seis combinações de três cores (fig. 88).

Figura 87 – Paletas de cinco cores geradas com base em estudo cromático do filme **A Lenda do Cavaleiro sem Cabeça (1999)**.



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Figura 88 – Combinações de três cores geradas com base em estudo cromático do filme **A Lenda do Cavaleiro sem Cabeça (1999)**.



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

5.1.2 Terror Cósmico

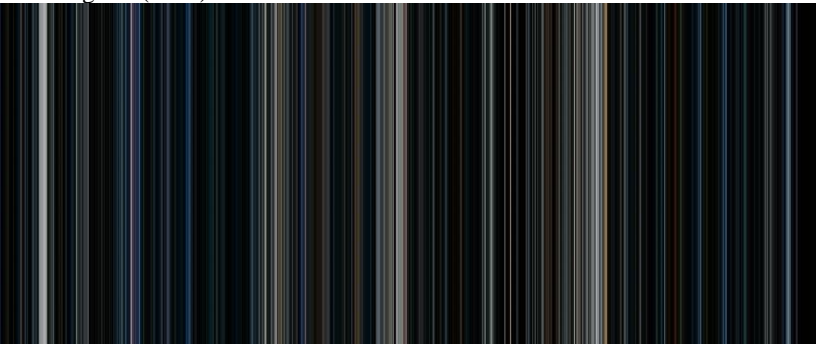
5.1.2.1 Alien, o 8º Passageiro (1979)

Título Original: Alien

Sinopse do *Internet Movie Database*: Após uma nave espacial perceber uma transmissão desconhecida com um pedido de socorro, seu pouso no planeta de origem leva ao ataque de um dos tripulantes por uma criatura misteriosa. Continuando sua viagem de volta à Terra, com a tripulação recuperada e a criatura morta, eles logo percebem que o seu ciclo de vida havia apenas começado (tradução da autora).

Critérios de Avaliação	
Nota no IMDB	8,5
Número de avaliações	552,517
Bilheteria	US\$ 78,944,891

Figura 89 – Aplicação do software MovieBarcode Generator no filme Alien, o 8º Passageiro (1979).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Observação e Análise comentada

Percebe-se neste filme que as escolhas cromáticas possuem o objetivo de separar igualmente os momentos narrativos e os espaços físicos.

Figuras 90 e 91 – Cenas do filme Alien, o 8º Passageiro (1979).



Fonte: Alien, o 8º Passageiro, Brandywine Productions, 1979.

O filme apresenta, em espaços como o quarto dos personagens na nave (Fig. 90) e a enfermaria (Fig. 91), cores claras, entre o branco, cinza claro e bege.

Figuras 92 e 93 – Cenas do filme Alien, o 8º Passageiro (1979).



Fonte: Alien, o 8º Passageiro, Brandywine Productions, 1979.

Em momentos como a partida da nave, ou quando ocorre qualquer necessidade de pilotagem da nave, a paleta cromática é escura, basicamente se utilizando de tons de cinza escuro e de preto (fig. 92 e 93).

Figuras 94 e 95 – Cenas do filme Alien, o 8º Passageiro (1979).



Fonte: Alien, o 8º Passageiro, Brandywine Productions, 1979.

Nas cenas que ocorrem fora da nave e em alguns momentos de tensão, a narrativa se utiliza de tons de azul na atmosfera cromática (fig. 94 e 95).

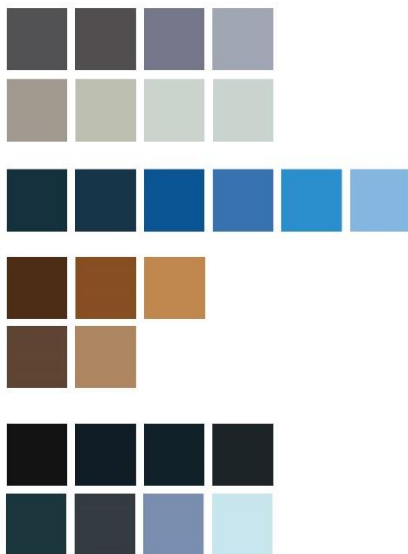
Figuras 96 e 97 – Cenas do filme Alien, o 8º Passageiro (1979).



Fonte: Alien, o 8º Passageiro, Brandywine Productions, 1979.

Eventualmente, em outras cenas de tensão, tons de marrom são utilizados pelo filme (Fig. 96 e 97).

Figura 98 – Cores retiradas do filme Alien, o 8º Passageiro (1979).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Desta observação e análise inicial retira-se os tons acima (fig. 98) como relevantes para a narrativa, porém ainda em proporção, quantidade e ordem aleatórios. Percebe-se como cores principais da narrativa o **azul**, o **preto**, o **branco** e o **marrom** (apesar deste último aparecer menos do que as outras cores citadas).

Aplicação da Metodologia

- Análise Denotativa:

Azul: Da cor do anil ou do céu sem nuvens. Abstrato.

Preto: Diz-se da cor mais escura de todas; negro. Diz-se de coisas que, embora não tenham essa cor, são mais escuras em relação às da mesma espécie. Escuro, sombrio. Em má situação; difícil, perigoso.

Branco: Da cor do leite ou da neve; alvo, cândido. Pálido. Limpo.

Marrom: Castanho.

Ver no APÊNDICE A a análise completa.

- Análise Conotativa:

Azul: Mistérios. Tem analogia com o preto. A mais profunda das cores. É a própria cor do infinito e dos mistérios da alma. Diante do azul, a lógica do pensamento consciente cede lugar à fantasia e aos sonhos que emergem dos abismos mais profundos do nosso mundo interior, abrindo as portas do inconsciente e do inumano e do suprarreal.

Preto: A negação da cor. No ocidente, mais associado à morte e luto. É conservador e sério, mas também sensual, sofisticado e elegante. Psicologicamente, encarna a profundidade da angústia infinita.

Branco: No Ocidente, é associado à bondade, pureza, limpeza, simplicidade e ao espaço. Em vários rituais místicos, é a cor indicativa das mutações e transições do ser. Segundo o esquema tradicional de toda iniciação, ele representa morte e nascimento ou ressurreição. Nas especulações estéticas, o branco sempre figurou como o reino das possibilidades infinitas.

Marrom: É uma cor neutra e terrena, bastante associada ao mundo natural por materiais orgânicos. É sólida e confiável e passa a impressão de calor e bondade natural. No entanto, também pode ser associado a elementos negativos, como sujeira e fuligem.

Ver no APÊNDICE B a análise completa.

- Análise Funcional:

Considerando a linguagem de ficção científica do filme, percebe-se que as cores neste caso são utilizadas com função de ambientar adequadamente a trama. O preto, o branco e o azul, desta forma, servem para criar uma atmosfera de tecnologia, e referenciar visualmente o espaço. O azul, por ser a cor do mistério e das possibilidades da natureza, é percebido como extremamente comum ao gênero de ficção científica.

O marrom, nas cenas em que é utilizado (em alguns ataques dos aliens), tem objetivo de deixar a cena mais quente e expansiva, com maior potencial de causar angústia no espectador.

- Análise Morfológica:

Não foi observado nenhum uso específico de cor em contraste com forma para gerar simbologias que acrescentassem à narrativa.

- Análise Ergonômica:

O filme gera pequenos contrastes quando passa de uma cena extremamente escura como o pouso da nave, para uma extremamente clara como as que acontecem na enfermaria. Além disso, em certo momento da trama as luzes ficam piscando, criando um jogo de contraste cromático que prende a atenção do observador.

Determinação do Estudo Cromático

Tendo em vista a análise, definiu-se uma proporção de oito tons de cinza, cinco azuis e dois tons de marrom.

Figura 99– Paleta de quinze cores gerada com base em estudo cromático do filme Alien, o 8º Passageiro (1979).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

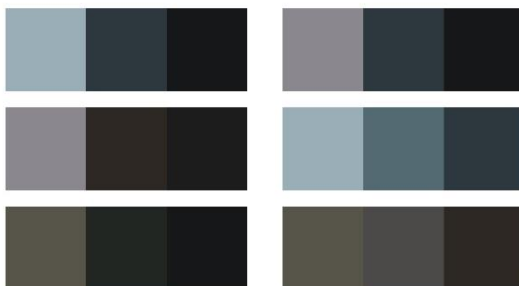
Com base na paleta de quinze cores desenvolvida (Fig X.), definem-se duas paletas secundárias de cinco cores (Fig X.) e seis combinações de três cores (Fig X.).

Figura 100 – Paletas de cinco cores geradas com base em estudo cromático do filme *Alien*, o 8º Passageiro (1979).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Figura 101 – Combinações de três cores geradas com base em estudo cromático do filme *Alien*, o 8º Passageiro (1979).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

5.1.2.2 A Mosca (1986)

Título Original: *The Fly*

Sinopse do *Internet Movie Database*: Um brilhante, porém excêntrico cientista começa a se transformar em um híbrido de homem/mosca gigante após um de seus experimentos ir terrivelmente mal (tradução da autora).

Critérios de Avaliação	
Nota no IMDB	7.5
Número de avaliações	116,143
Bilheteria	US\$ 40,456,565

Figura 102– Aplicação do software MovieBarcode Generator no filme A Mosca (1986).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Observação e Análise comentada

O filme A Mosca apresenta uma paleta cromática de tons, em sua maioria, relativamente dessaturados, sem brilho e escuros, dando um aspecto “sujo” a estética do filme.

Figuras 103, 104, 105 e 106 – Cenas do filme A Mosca (1986).



Fonte: A Mosca, SLM Production Group, 1986.

A casa e laboratório do personagem principal apresentam, sempre, um aspecto marrom acinzentado, cor de cimento (fig. 103 e 104). Nota-se também com frequência uma iluminação azulada no local (fig. 105 e 106).

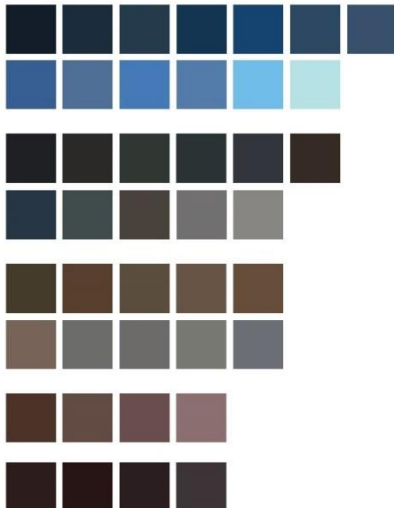
Figuras 107 e 108 - Cenas do filme A Mosca (1986).



Fonte: A Mosca, SLM Production Group, 1986.

Outros ambientes, como o escritório (fig. 107) e a casa da personagem principal (fig. 108), apesar de mais claros, também apresentam esse aspecto sem brilho e dessaturado.

Figura 109 – Cores retiradas do filme A Mosca (1986).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Com base observação e análise inicial retira-se os tons acima (Fig. 109) como relevantes para a paleta, porém ainda em proporção,

quantidade e ordem aleatórios. Percebe-se como cores principais da narrativa o **marrom** (em diversos tons e indo até o quase bege) e o **azul** (graças a curiosa iluminação constante que, apesar de ser percebida como a luz natural da lua no filme, é excessivamente azulada).

Aplicação da Metodologia

- Análise Denotativa:

Azul: Da cor do anil ou do céu sem nuvens. Abstrato.

Marrom: Castanho.

Ver no APÊNDICE A a análise completa.

- Análise Conotativa:

Azul: Mistérios. Tem analogia com o preto. A mais profunda das cores. É a própria cor do infinito e dos mistérios da alma. Diante do azul, a lógica do pensamento consciente cede lugar à fantasia e aos sonhos que emergem dos abismos mais profundos do nosso mundo interior, abrindo as portas do inconsciente e do inumano e do suprarreal.

Marrom: É uma cor neutra e terrena, bastante associada ao mundo natural por materiais orgânicos. É sólida e confiável e passa a impressão de calor e bondade natural. No entanto, também pode ser associado a elementos negativos, como sujeira e fuligem.

Ver no APÊNDICE B a análise completa.

- Análise Funcional:

O aspecto sujo da cor da fotografia do filme diz muito sobre sua narrativa, que evoca confusão e nojo no espectador. O uso do marrom colabora para a sensação de aversão e até mesmo repugnância que a história do filme carrega.

O uso do azul, que é comum ao gênero de ficção científica, representa o mistério e o poder do mundo natural, que podem ser vistos como focos principais desta trama.

- Análise Morfológica:

O uso da cor azul refletindo nos objetos nos momentos de maior foco na tecnologia tema da narrativa, é estrutural para a construção visual de mistério da cena.

- Análise Ergonômica:

Existe pouco ou nenhum contraste significativo durante o filme. Nota-se apenas pequenas variações de cor, diferenciando o laboratório dos outros espaços da narrativa, apontando-o como um local de mistério e aversão.

Determinação do Estudo Cromático

Tendo em vista a análise, definiu-se uma proporção de seis tons de azul e doze tons indo do marrom mais escuro ao mais claro.

Figura 110 – Paleta de quinze cores gerada com base em estudo cromático do filme A Mosca (1986).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

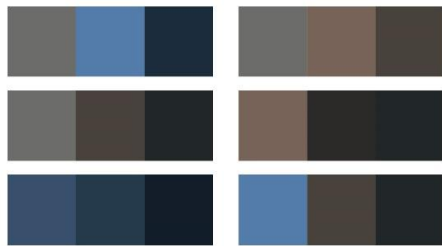
Com base na paleta de quinze cores desenvolvida (fig. 110), definem-se duas paletas secundárias de cinco cores (fig. 111) e seis combinações de três cores (fig. 112).

Figura 111 – Paletas de cinco cores geradas com base em estudo cromático do filme A Mosca (1986).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Figura 112 – Combinações de três cores geradas com base em estudo cromático do filme A Mosca (1986).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

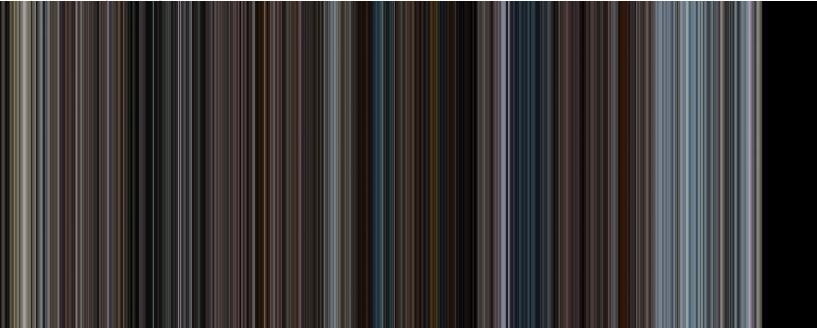
5.1.2.3 O Nevoeiro (2007)

Título Original: The Mist

Sinopse do *Internet Movie Database*: Uma tempestade anormal solta diversas criaturas sedentas por sangue em uma cidade pequena e um pequeno grupo de cidadãos se esconde em um supermercado e luta por suas vidas (tradução da autora).

Critérios de Avaliação	
Nota no IMDB	7.2
Número de avaliações	216,665
Bilheteria	US\$25,594,957

Figura X – Aplicação do software MovieBarcode Generator no filme O Nevoeiro (2007).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Observação e Análise comentada

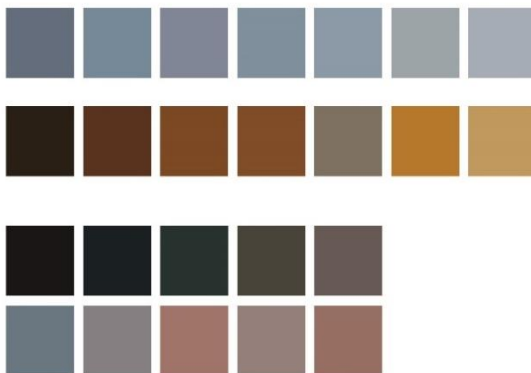
Figura 113, 114, 115 e 116– Cenas do filme O Nevoeiro (2007).



Fonte: O Nevoeiro, Dimension Films, 2007.

O uso de cor do filme *O Nevoeiro* é efetivamente simples. Separa-se nas cores do supermercado (fig. 113), que se resume à tons bege rosados e alguns eventuais tons de cinza médio e cinza escuro; as cores noturnas (fig. 114), que pela luz da vela resultam numa paleta de marrons quentes; e, de suma importância, os tons de cinza da névoa (fig. 115 e 116).

Figura 117 – Cores retiradas do filme *O Nevoeiro* (2007).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Com base nesta observação e análise inicial, define-se os tons acima (fig. 117) como relevantes para a narrativa. Aponta-se como cores principais o cinza (construído pelo **branco e preto**) e o **marrom**.

Aplicação da Metodologia

- Análise Denotativa:

Branco: Da cor do leite ou da neve; alvo, cândido. Pálido. Limpo.

Preto: Diz-se da cor mais escura de todas; negro. Diz-se de coisas que, embora não tenham essa cor, são mais escuras em relação às da mesma espécie. Escuro, sombrio. Em má situação; difícil, perigoso.

Marrom: Castanho.

Ver no APÊNDICE A a análise completa.

- Análise Conotativa:

Branco: No Ocidente, é associado à bondade, pureza, limpeza, simplicidade e ao espaço. Em vários rituais místicos, é a cor indicativa das mutações e transições do ser. Segundo o esquema tradicional de toda iniciação, ele representa morte e nascimento ou ressurreição. Nas especulações estéticas, o branco sempre figurou como o reino das possibilidades infinitas.

Preto: A negação da cor. No ocidente, mais associado à morte e luto. É conservador e sério, mas também sensual, sofisticado e elegante. Psicologicamente, encarna a profundidade da angústia infinita.

Marrom: É uma cor neutra e terrena, bastante associada ao mundo natural por materiais orgânicos. É sólida e confiável e passa a impressão de calor e bondade natural. No entanto, também pode ser associado a elementos negativos, como sujeira e fuligem.

Ver no APÊNDICE B a análise completa.

- **Análise Funcional:**

O cinza da névoa é frio e geralmente ocupa a tela inteira, representando o desconhecido e o mistério e resultando em sentimentos de receio e angústia.

As cenas noturnas, com luz de vela, trazem um pouco de calor e felicidade temporários para a narrativa; são as cenas com piadas, interação afetiva e com foco nos personagens principais. Estas cenas servem para contrastar com a opressão cinza e fria da névoa, e o uso de marrons quentes colabora para este contraste.

- **Análise Morfológica:**

O cinza da névoa, ocupando todo o espaço da tela, angustia o espectador por dificultar a visão e gerar sentimentos de antecipação, intensificando a tensão da trama.

- **Análise Ergonômica:**

Apesar do contraste cromático entre a névoa e nos tons de marrom quentes das cenas noturnas não ser drástico em termos de tonalidade, ele é efetivo e extremamente relevante para a construção da narrativa e seus picos.

Determinação do Estudo Cromático

Tendo em vista a análise, definiu-se uma proporção de quatro tons quentes das cenas noturnas, seis tons de ambientação do supermercado e cinco tons acinzentados da névoa.

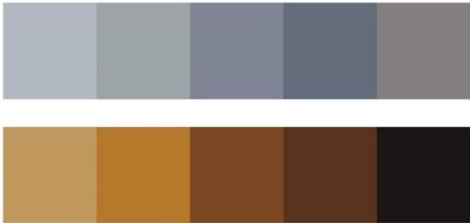
Figura 118 – Paleta de quinze cores gerada com base em estudo cromático do filme **O Nevoeiro (2007)**.



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

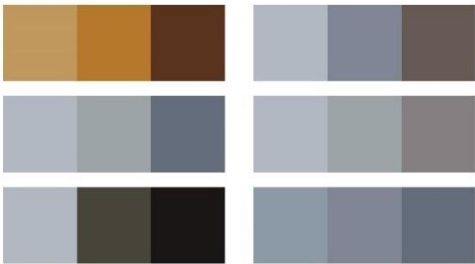
Com base na paleta de quinze cores desenvolvida (Fig X.), definem-se duas paletas secundárias de cinco cores (Fig X.) e seis combinações de três cores (Fig X.).

Figura 119– Paletas de cinco cores geradas com base em estudo cromático do filme **O Nevoeiro (2007)**.



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Figura 120 – Combinações de três cores geradas com base em estudo cromático do filme **O Nevoeiro (2007)**.



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

5.1.3 Terror Apocalíptico

5.1.3.1 Extermínio (2002)

Título Original: 28 Days Later...

Sinopse do *Internet Movie Database*: Quatro semanas após um misterioso e incurável vírus se espalhar por todo o Reino Unido, um grupo de sobreviventes tenta encontrar refúgio (tradução da autora).

Critérios de Avaliação	
Nota no IMDB	7.6
Número de avaliações	292,145
Bilheteria	US\$ 45,064,915

Figura 121 – Aplicação do software MovieBarcode Generator no filme Extermínio (2002).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Observação e Análise comentada

Figuras 122 e 123 – Cenas do filme Extermínio (2002).



Fonte: Extermínio, DNA Films, 2002.

O filme começa com cenas claras, em tons de bege, da cidade vazia com o personagem principal (fig. 122 e 123), que acordou confuso no hospital, andando e tentando compreender o que aconteceu.

Figuras 124, 125, 126 e 127 – Cenas do filme Extermínio (2002).



Fonte: Extermínio, DNA Films, 2002.

As cenas de maior tensão e luta são ambientadas, em sua maioria, com cores escuras, quase pretas, combinadas com nuances leves de azul (fig. 124 e 125), branco (fig. 126) e marrom (fig. 127), dependendo da situação e local.

Figura 128, 129, 130, 131, 132 e 133 – Cenas do filme Extermínio (2002).



Fonte: Extermínio, DNA Films, 2002.

O verde aparece na vegetação em cenas ao ar livre; ele é visto mais claro, amarelado, nas primeiras cenas (fig. 128 e 129), e gradativamente mais escurecido e azulado nas cenas próximas do final (fig. 130 e 131). Na última cena do filme, ele volta a aparecer mais vivo e claro (Fig. 132 e 133).

Figura 134, 135, 136 e 137 – Cenas do filme Extermínio (2002).



Fonte: Extermínio, DNA Films, 2002.

Além das cores já citadas o filme também apresenta, nos momentos restantes, uma paleta de tons terrosos, variando na saturação e tom (Fig. 134, 135, 136 e 137).

Figura 138 – Cores retiradas do filme Extermínio (2002).



Fonte: Figura produzida pela Autora.

Desta observação e análise inicial retira-se os tons acima (fig. 138) como relevantes para a paleta, porém ainda em proporção, quantidade e ordem aleatórios. Percebe-se como cores principais da narrativa o **preto**, o **verde** e o **marrom** (em todas as variações de tons terrosos observados).

Aplicação da Metodologia

- Análise Denotativa:

Preto: Diz-se da cor mais escura de todas; negro. Diz-se de coisas que, embora não tenham essa cor, são mais escuras em relação às da mesma espécie. Escuro, sombrio. Em má situação; difícil, perigoso.

Verde: De cor semelhante à das folhas da maior parte das árvores ou das ervas viçosas. Que predomina nos vegetais. Terno, delicado, mimoso. Fraco, débil.

Marrom: Castanho.

Ver no APÊNDICE A a análise completa.

- Análise Conotativa:

Preto: A negação da cor. No ocidente, mais associado à morte e luto. É conservador e sério, mas também sensual, sofisticado e elegante. Psicologicamente, encarna a profundidade da angústia infinita.

Verde: Denota bem-estar, natureza e meio ambiente. É a cor da primavera e, portanto, representa saúde, vida e recomeços. É uma cor pacífica, com qualidades relaxantes que dão equilíbrio, harmonia e estabilidade. No entanto, dependendo do contexto, pode representar ciúmes, inveja e inexperiência. É o ponto ideal de equilíbrio da mistura do amarelo com azul; o repouso feito entre as tensões.

Marrom: É uma cor neutra e terrena, bastante associada ao mundo natural por materiais orgânicos. É sólida e confiável e passa a impressão de calor e bondade natural. No entanto, também pode ser associado a elementos negativos, como sujeira e fuligem.

Ver no APÊNDICE B a análise completa.

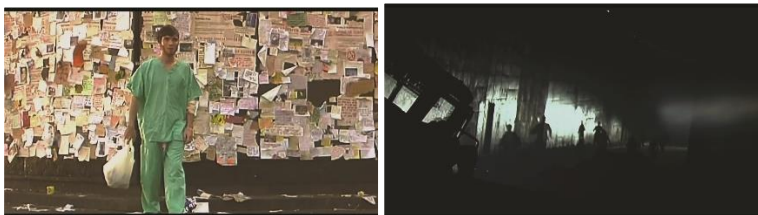
- Análise Funcional:

O uso do verde em tons mais claros acontece em cenas leves, dando uma atmosfera de esperança e felicidade a estas cenas, e é quebrado pelo preto em cenas de luta e tensão, provocando confusão e angústia no espectador.

Os tons terrosos gerados pela luz da vela, unidos a atmosfera escura da cena, colaboram para a sensação de receio no observador.

- Análise Morfológica:

Figuras 139 e 140 – Cenas do filme Extermínio (2002).



Fonte: Extermínio, DNA Films, 2002.

Em algumas cenas utiliza-se grandes massas de cor para ressaltar a atmosferas das cenas. É o caso do bege nos primeiros momentos do filme (fig. 139), e do preto em algumas cenas de ação (fig. 140).

- Análise Ergonômica:

Nota-se o contraste dos momentos mais alegres do filme, que apresentam cores vivas, como o verde vibrante, e as cenas com maior tensão e angústia, vistas como escuras e muitas vezes, nos pontos em que se percebem cores além do preto, altamente dessaturadas.

Determinação do Estudo Cromático

Tendo em vista a análise, definiu-se uma proporção de cinco cores para os momentos alegres (três verdes, dois azuis), quatro tons terrosos (dois representando os beges do primeiro momento do filme, dois representando as cenas à luz de velas) e seis tons de preto à cinza (referentes às cenas de tensão e luta).

Figura 141 – Paleta de quinze cores gerada com base em estudo cromático do filme *O Extermínio* (2002).



Fonte: Figura produzida pela Autora.

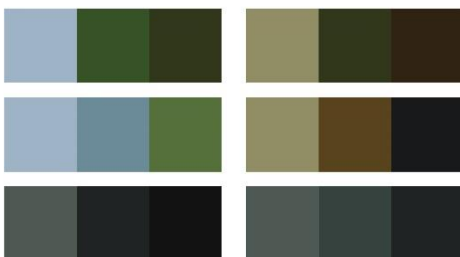
Com base na paleta de quinze cores desenvolvida (fig. 141), definem-se duas paletas secundárias de cinco cores (fig. 142) e seis combinações de três cores (fig. 143).

Figura 142 – Paletas de cinco cores geradas com base em estudo cromático do filme *O Extermínio* (2002).



Fonte: Figura produzida pela Autora.

Figura 143– Combinações de três cores geradas com base em estudo cromático do filme *O Extermínio* (2002).



Fonte: Figura produzida pela Autora.

5.1.3.2 Madrugada dos Mortos (2004)

Título Original: Dawn of the Dead

Sinopse do *Internet Movie Database*: Uma enfermeira, um policial, um casal recém-casado, um vendedor, e outros sobreviventes de uma praga

mundial que está produzindo zumbis agressivos e comedores de carne, se refugiam em um grande *shopping center* (tradução da autora).

Critérios de Avaliação	
Nota no IMDB	7.4
Número de avaliações	191,639
Bilheteria	US\$ 59,020,957

Figura X – Aplicação do software MovieBarcode Generator no filme Madrugada dos Mortos (2004).

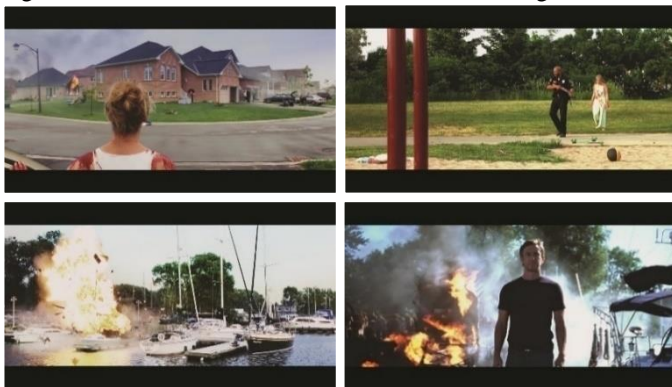


Fonte: Figura produzida pela Autora.

Observação e Análise comentada

O filme *Madrugada dos Mortos* possui cinco atmosferas cromáticas perceptíveis durante a narrativa. Elas apresentam significativa variação entre si e auxiliam na construção das variações e picos da trama.

Figuras 144, 145, 146 e 147 – Cenas do filme *Madrugada dos Mortos* (2004).



Fonte: *Madrugada dos Mortos*, Strike Entertainment, 2004.

A primeira atmosfera cromática notada é a do início e fim do filme, que apresenta cores vivas e relativamente naturais (fig. 144, 145, 146 e 147).

Figuras 148, 149, 150 e 151 – Cenas do filme *Madrugada dos Mortos* (2004).



Fonte: *Madrugada dos Mortos*, Strike Entertainment, 2004.

A segunda atmosfera é a da parte central do *shopping center*, e é marcada por variações de tons esverdeados (fig. 148, 149, 150 e 151).

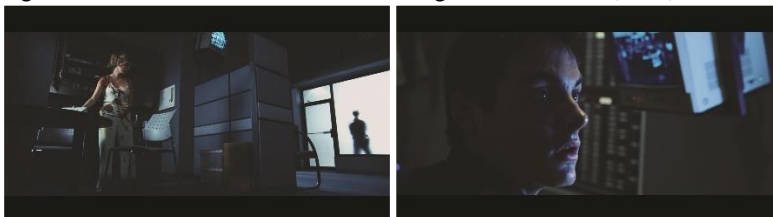
Figuras 152 e 153 – Cenas do filme *Madrugada dos Mortos* (2004).



Fonte: *Madrugada dos Mortos*, Strike Entertainment, 2004.

A terceira é a do topo do prédio, e apresenta tons de azul e creme altamente claros, quase brancos (fig. 152 e 153).

Figuras 154 e 155 – Cenas do filme *Madrugada dos Mortos* (2004).



Fonte: *Madrugada dos Mortos*, Strike Entertainment, 2004.

A quarta aparece apenas em pontos específicos da narrativa por se encontrar em alguns lugares secundários do *shopping center*, e é definida por tons azul acinzentados (fig. 154 e 155).

Figuras 156, 157, 158 e 159 – Cenas do filme *Madrugada dos Mortos* (2004).



Fonte: *Madrugada dos Mortos*, Strike Entertainment, 2004.

A quinta e última atmosfera cromática citada é a vista no momento de fuga da narrativa, e se caracteriza por tons de azul claro, que na história vão desaparecendo gradativamente até chegar no momento final – a primeira atmosfera.

Figura 160 – Cores retiradas do filme Madrugada dos Mortos (2004).



Fonte: Figura produzida pela Autora.

Desta observação e análise inicial retira-se os tons acima (fig. 160) como relevantes para a narrativa do filme, porém ainda em proporção, quantidade e ordem aleatórios. Percebe-se como cores principais da trama o **azul**, o **verde** e o **branco**.

Aplicação da Metodologia

- Análise Denotativa:

Azul: Da cor do anil ou do céu sem nuvens. Abstrato.

Verde: De cor semelhante à das folhas da maior parte das árvores ou das ervas viçosas. Que predomina nos vegetais. Terno, delicado, mimoso. Fraco, débil.

Branco: Da cor do leite ou da neve; alvo, cândido. Pálido. Limpo.

Ver no APÊNDICE A a análise completa.

- Análise Conotativa:

Azul: Mistérios. Tem analogia com o preto. A mais profunda das cores. É a própria cor do infinito e dos mistérios da alma. Diante do azul, a lógica do pensamento consciente cede lugar à fantasia e aos sonhos que emergem dos abismos mais profundos do nosso mundo interior, abrindo as portas do inconsciente e do inumano e do suprarreal.

Verde: Denota bem-estar, natureza e meio ambiente. É a cor da primavera e, portanto, representa saúde, vida e recomeços. É uma cor pacífica, com qualidades relaxantes que dão equilíbrio, harmonia e estabilidade. No entanto, dependendo do contexto, pode representar ciúmes, inveja e inexperiência. É o ponto ideal de equilíbrio da mistura do amarelo com azul; o repouso feito entre as tensões.

Branco: No Ocidente, é associado à bondade, pureza, limpeza, simplicidade e ao espaço. Em vários rituais místicos, é a cor indicativa das mutações e transições do ser. Segundo o esquema tradicional de toda iniciação, ele representa morte e nascimento ou ressurreição. Nas especulações estéticas, o branco sempre figurou como o reino das possibilidades infinitas.

Ver no APÊNDICE B a análise completa.

- Análise Funcional:

Percebe-se que os momentos cromáticos destoantes das cores que podem ser consideradas naturais – ou seja, as cenas esverdeadas e azuladas – servem para criação de tensão na narrativa, sendo utilizados principalmente em situações de ataque ou de discussão no grupo.

As tonalidades de verde utilizadas também causam certo desconforto visual, pois não são esteticamente muito agradáveis. Desde o cenário até a pele dos personagens, com o uso dessas cores, apresenta aspecto visualmente desagradável.

As tonalidades naturais – apontadas na observação como a primeira atmosfera cromática – são importantes pois marcam visualmente o início e o fim da trama, lançando os acontecimentos. Pode-se argumentar

que o uso das cores, inclusive, acompanha a percepção dos personagens sobre o mundo durante a trama, representando seus anseios e esperanças.

- Análise Morfológica:

É perceptível o uso das cores ocupando a tela em sua quase totalidade durante algumas cenas sem personagens; este uso marca transições e auxilia no reforço das sensações já impostas pelo uso da cor nas outras partes do filme.

- Análise Ergonômica:

Percebe-se grande variação cromática, mas o desconforto é notável apenas quando a atmosfera cromática esverdeada está sendo apresentada.

Determinação do Estudo Cromático

Tendo em vista a análise, definiu-se uma proporção de oito tons de verde, quatro tons de azul e três tons claros variados.

Figura 161 – Paleta de quinze cores gerada com base em estudo cromático do filme *Madrugada dos Mortos* (2004).



Fonte: Figura produzida pela Autora.

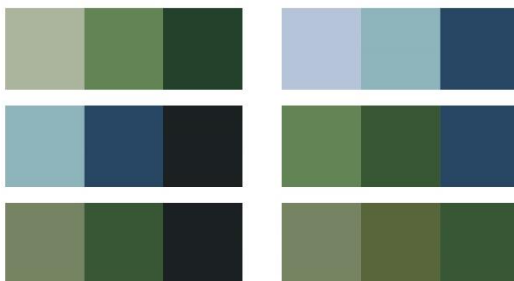
Com base na paleta de quinze cores desenvolvida (fig. 161), definem-se duas paletas secundárias de cinco cores (fig. 162) e seis combinações de três cores (fig. 163).

Figura 162 – Paletas de cinco cores geradas com base em estudo cromático do filme *Madrugada dos Mortos* (2004).



Fonte: Figura produzida pela Autora.

Figura 163 – Combinações de três cores geradas com base em estudo cromático do filme *Madrugada dos Mortos* (2004).



Fonte: Figura produzida pela Autora.

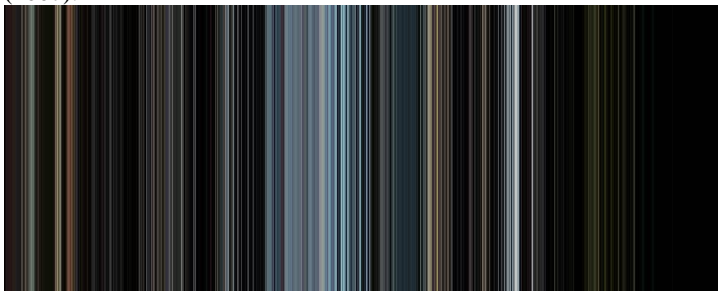
5.1.3.3 [REC] (2007)

Título Original: [REC]

Sinopse do *Internet Movie Database*: Uma repórter de televisão e um cinegrafista acompanham bombeiros em um prédio escuro e são trancados dentro dele com algo aterrorizante (tradução da autora).

Critérios de Avaliação	
Nota no IMDB	7.5
Número de avaliações	129,293
Bilheteria	US\$ 32,492,948

Figura 164 – Aplicação do software MovieBarcode Generator no filme [REC] (2007).



Fonte: Figura produzida pela Autora.

Observação e Análise comentada

O filme [REC], por ser filmado em estilo de primeira pessoa, sendo o cinegrafista parte da narrativa, tem como característica grandes contrastes de tons escuros e claros, devido ao efeito da luz da câmera nos personagens.

Figuras 165, 166, 167 e 168 – Cenas do filme [REC] (2007).



Fonte: [REC], Castelao Producciones, 2007.

Devido ao estilo de filmagem, os enquadramentos também são confusos e, quanto mais agitada a cena e escuro o fundo, maior o contraste, como pode ser observado nas figuras 165, 166, 167 e 168.

Figuras 169 e 170 – Cenas do filme [REC] (2007).



Fonte: [REC], Castelao Producciones, 2007.

Boa parte do meio do filme se passa em um ambiente cinza azulado, mais claro do que o resto do filme, onde a personagem principal

entrevista os outros personagens e tenta compreender os acontecimentos iniciais do filme (fig. 169 e 170).

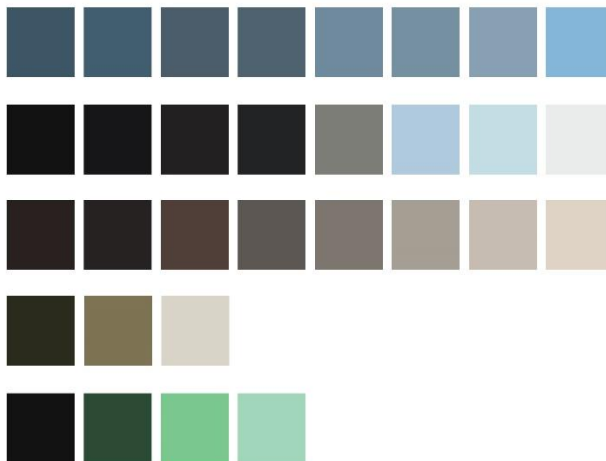
Figuras 171 e 172 – Cenas do filme [REC] (2007).



Fonte: [REC], Castelao Producciones, 2007.

Também é importante citar as cenas finais do filme, filmadas com a visão noturna da câmera, apresentando uma paleta cromática escura e esverdeada em seus tons claros (Fig. X e X).

Figura 173 – Cores retiradas do filme [REC] (2007).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Desta observação e análise inicial retira-se os tons acima (fig. 173) como relevantes para a narrativa do filme, porém ainda em proporção, quantidade e ordem aleatórios. Percebe-se como cores principais da trama o **azul**, o **preto**, o **branco** e o **verde**.

Aplicação da Metodologia

- Análise Denotativa:

Azul: Da cor do anil ou do céu sem nuvens. Abstrato.

Preto: Diz-se da cor mais escura de todas; negro. Diz-se de coisas que, embora não tenham essa cor, são mais escuras em relação às da mesma espécie. Escuro, sombrio. Em má situação; difícil, perigoso.

Branco: Da cor do leite ou da neve; alvo, cândido. Pálido. Limpo.

Verde: De cor semelhante à das folhas da maior parte das árvores ou das ervas viçosas. Que predomina nos vegetais. Terno, delicado, mimoso. Fraco, débil.

Ver no APÊNDICE A a análise completa.

- Análise Conotativa:

Azul: Mistérios. Tem analogia com o preto. A mais profunda das cores. É a própria cor do infinito e dos mistérios da alma. Diante do azul, a lógica do pensamento consciente cede lugar à fantasia e aos sonhos que emergem dos abismos mais profundos do nosso mundo interior, abrindo as portas do inconsciente e do inumano e do supracor.

Preto: A negação da cor. No ocidente, mais associado à morte e luto. É conservador e sério, mas também sensual, sofisticado e elegante. Psicologicamente, encarna a profundidade da angústia infinita.

Branco: No Ocidente, é associado à bondade, pureza, limpeza, simplicidade e ao espaço. Em vários rituais místicos, é a cor indicativa das mudanças e transições do ser. Segundo o esquema tradicional de toda iniciação, ele representa morte e nascimento ou ressurreição. Nas especulações estéticas, o branco sempre figurou como o reino das possibilidades infinitas.

Verde: Denota bem-estar, natureza e meio ambiente. É a cor da primavera e, portanto, representa saúde, vida e recomeços. É uma cor pacífica, com qualidades relaxantes que dão equilíbrio, harmonia e estabilidade. No entanto, dependendo do contexto, pode representar ciúmes, inveja e inexperiência. É o ponto ideal de equilíbrio da mistura do amarelo com azul; o repouso feito entre as tensões.

Ver no APÊNDICE B a análise completa.

- Análise Funcional:

O filme causa angustia e aflição no observador através do estilo de filmagem rápido e confuso; o uso do preto e dos contrastes de tons escuros e claros colabora para a potencialização destes sentimentos. Este objetivo para as cores é observado também no uso de pretos e verdes das cenas finais do filme.

As cenas acinzentadas, das entrevistas, são mais claras, apresentando menos tensão, mas a presença dos tons azulados marca uma atmosfera ainda de mistério e receio, não chegando a ser confortável ou agradável.

- Análise Morfológica:

O filme explora, em diversos momentos, o uso do preto ocupando quase toda a tela, causando confusão e angústia no espectador.

- Análise Ergonômica:

As cenas de maior tensão do filme causam desconforto no uso confuso e rápido de tons escuros e claros, que mudam antes do espectador poder assimilar completamente os acontecimentos.

Determinação do Estudo Cromático

Tendo em vista a análise, definiu-se uma proporção de quatro tons azulados, três tons das cenas finais em luz negra e oito tons das cenas de tensão, variando entre claros e escuros.

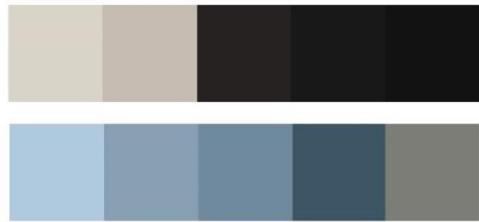
Figura 174 – Paleta de quinze cores gerada com base em estudo cromático do filme [REC] (2007).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

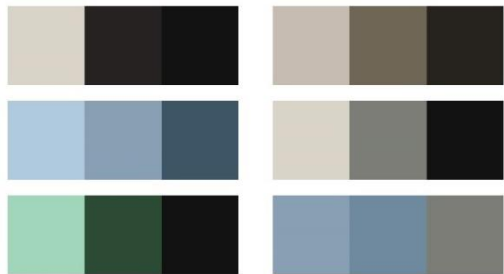
Com base na paleta de quinze cores desenvolvida (fig. 174) definem-se duas paletas secundárias de cinco cores (fig. 175) e seis combinações de três cores (fig. 176).

Figura 175 – Paletas de cinco cores geradas com base em estudo cromático do filme [REC] (2007).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Figura 176 – Combinações de três cores geradas com base em estudo cromático do filme [REC] (2007).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

5.1.4 Terror do Oculto

5.1.4.1 O Exorcista (1973)

Título Original: The Exorcist

Sinopse do *Internet Movie Database*: Quando uma garota adolescente é possuída por uma misteriosa entidade, sua mãe procura a ajuda de dois padres para salvar a filha (tradução da autora).

Critérios de Avaliação	
Nota no IMDB	8
Número de avaliações	280,054
Bilheteria	US\$193,000,000

Figura 177 – Aplicação do software MovieBarcode Generator no filme O Exorcista (1973).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Observação e Análise comentada

Em boa parte da narrativa, o uso de cores é relativamente natural, com tons claros e pasteis. É apenas com a evolução da narrativa, e após a segunda metade do filme, que se notam mudanças significativas na atmosfera cromática.

Figuras 178, 179, 180 e 181 – Cenas do filme O Exorcista (1973).



Fonte: O Exorcista, Warner Bros., 1973.

A maioria da primeira metade do filme é marcada por tons relativamente dessaturados, porém criando uma atmosfera natural e não marcante, indo do cinza ao bege (fig. 178, 179, 180 e 181).

Figuras 182, 183, 184 e 185 – Cenas do filme O Exorcista (1973).



Fonte: O Exorcista, Warner Bros., 1973.

Duas compridas cenas de diálogo são marcantes para a narrativa (fig. 182, 183, 184 e 185); em ambas, nota-se o uso contínuo do verde com a vegetação, e do cinza em apoio.

Figuras 186, 187, 188 e 189 – Cenas do filme O Exorcista (1973).



Fonte: O Exorcista, Warner Bros., 1973.

O uso de cor mais significativo da trama acontece na parte final do filme, no quarto da protagonista: durante o exorcismo, os tons de cinza

da atmosfera cromática ficam gradativamente mais azulados (fig. 186, 197, 188 e 189).

Figura 190 – Cores retiradas do filme O Exorcista (1973).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Com base nas percepções desta observação inicial, aponta-se estas cores (fig. 190) como relevantes para narrativa. Como cores principais, define-se o **marrom** (representando os diferentes tons terrosos da narrativa) e, principalmente, o **azul**.

Aplicação da Metodologia

- Análise Denotativa:

Azul: Da cor do anil ou do céu sem nuvens. Abstrato.

Marrom: Castanho.

Ver no APÊNDICE A a análise completa.

- Análise Conotativa:

Azul: Mistérios. Tem analogia com o preto. A mais profunda das cores. É a própria cor do infinito e dos mistérios da alma. Diante do azul, a lógica do pensamento consciente cede lugar à fantasia e aos sonhos que

emergem dos abismos mais profundos do nosso mundo interior, abrindo as portas do inconsciente e do inumano e do suprarreal.

Marrom: É uma cor neutra e terrena, bastante associada ao mundo natural por materiais orgânicos. É sólida e confiável e passa a impressão de calor e bondade natural. No entanto, também pode ser associado a elementos negativos, como sujeira e fuligem.

Ver no APÊNDICE B a análise completa.

- Análise Funcional:

O uso do marrom e do eventual verde é feito de forma a criar uma atmosfera de naturalidade, conduzindo a narrativa como em uma história sem elementos sobrenaturais, e contrastando com as revelações e eventos da parte final do filme.

O azul, como a cor dos mistérios, do infinito e do suprarreal, é utilizado para criar a atmosfera visual do exorcismo, momento de maior tensão da trama.

- Análise Morfológica:

Não foi percebido, nesta análise, nenhum uso específico da cor em contraste com a forma para criação de simbologias relevantes.

- Análise Ergonômica:

Apesar do filme possuir uma atmosfera, mesmo que dessaturada, altamente variada em cores, não se percebe nenhum uso significativo de contraste cromático durante a trama. A mudança gradativa dos tons terrosos para acinzentados e, finalmente, azulados, é feita de forma tão suave que o observador não percebe o contraste de maneira objetiva.

Determinação do Estudo Cromático

Tendo em vista a análise, definiu-se uma proporção de oito tons terrosos e acinzentados, do claro ao escuro; cinco tons de azul e dois de verde.

Figura 191 – Paleta de quinze cores gerada com base em estudo cromático do filme O Exorcista (1973).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Com base na paleta de quinze cores desenvolvida (fig. 191), definem-se duas paletas secundárias de cinco cores (fig. 192) e seis combinações de três cores (fig. 193).

Figura 192 – Paletas de cinco cores geradas com base em estudo cromático do filme O Exorcista (1973).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Figura 193 – Combinações de três cores geradas com base em estudo cromático do filme O Exorcista (1973).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

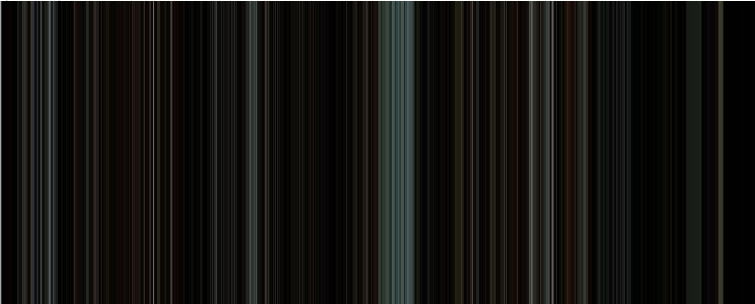
5.1.4.2 Os Outros (2001)

Título Original: The Others

Sinopse do *Internet Movie Database*: Uma mulher que vive em uma velha e escura casa com suas duas crianças fotossensíveis se convence que a casa é assombrada (tradução da autora).

Critérios de Avaliação	
Nota no IMDB	7.6
Número de avaliações	264,685
Bilheteria	US\$96,522,687

Figura X – Aplicação do software MovieBarcode Generator no filme Os Outros (2001).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Observação e Análise comentada

O filme apresenta uma paleta cromática relativamente dessaturada e apagada, alternando entre tons de cinza e tons terrosos.

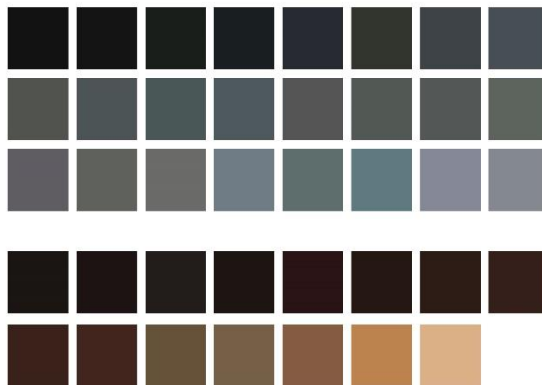
Figuras 194, 195, 196 e 197 – Cenas do filme Os Outros (2001).



Fonte: Os Outros, Cruise/Wagner Productions, 2001.

Percebe-se que os tons acinzentados (fig. 194 e 195) são utilizados em momentos fora da casa, ou dentro com as cortinas abertas. Os tons terrosos são aplicados nos momentos dentro de casa, com a cortina fechada, à luz de velas (fig. 196 e 197)

Figura 198 – Cores retiradas do filme Os Outros (2001).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Com base nas percepções adquiridas nesta observação e análise inicial, aponta-se as cores acima (fig. 198) como relevantes para narrativa. Como cores principais, define-se o cinza (construído por **branco** e **preto**) e o **marrom**.

Aplicação da Metodologia

- Análise Denotativa:

Branco: Da cor do leite ou da neve; alvo, cândido. Pálido. Limpo.

Preto: Diz-se da cor mais escura de todas; negro. Diz-se de coisas que, embora não tenham essa cor, são mais escuras em relação às da mesma espécie. Escuro, sombrio. Em má situação; difícil, perigoso.

Marrom: Castanho.

Ver no APÊNDICE A a análise completa.

- Análise Conotativa:

Branco: No Ocidente, é associado à bondade, pureza, limpeza, simplicidade e ao espaço. Em vários rituais místicos, é a cor indicativa das mutações e transições do ser. Segundo o esquema tradicional de toda iniciação, ele representa morte e nascimento ou ressurreição. Nas especulações estéticas, o branco sempre figurou como o reino das possibilidades infinitas.

Preto: A negação da cor. No ocidente, mais associado à morte e luto. É conservador e sério, mas também sensual, sofisticado e elegante. Psicologicamente, encarna a profundidade da angústia infinita.

Marrom: É uma cor neutra e terrena, bastante associada ao mundo natural por materiais orgânicos. É sólida e confiável e passa a impressão de calor e bondade natural. No entanto, também pode ser associado a elementos negativos, como sujeira e fuligem.

Ver no APÊNDICE B a análise completa.

- Análise Funcional:

Através da narrativa percebe-se que os momentos dentro da casa, com as cortinas fechadas, simbolizam a vivacidade e alegria dos personagens, sendo corretamente representados por cores mais quentes. Em contrapartida, as cenas fora da casa e com as cortinas abertas possuem sentimento de vazio e receio atrelados, e são apresentados coerentemente apresentados em tons frios.

- Análise Morfológica:

A chama da vela demarca a limitação da vida dos personagens. A cor marrom alaranjada da chama, que na fotografia deste filme ilumina apenas a área imediata (fazendo com que o resto dos espaços da tela fiquem escurecidos) simboliza essa limitação.

- Análise Ergonômica:

Pelo aspecto dessaturado, o filme se apresenta neutro, variando suavemente entre tons durante a narrativa.

Determinação do Estudo Cromático

Tendo em vista a análise, definiu-se uma proporção de oito tons acinzentados e sete tons terrosos.

Figura 199 – Paleta de quinze cores gerada com base em estudo cromático do filme Os Outros (2001).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

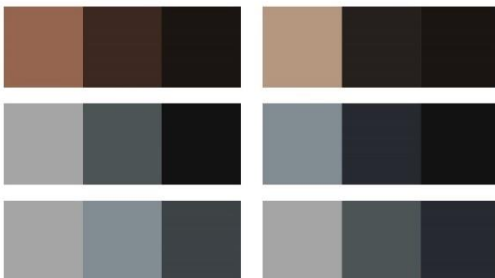
Com base na paleta de quinze cores desenvolvida (fig. 199) definem-se duas paletas secundárias de cinco cores (fig. 200) e seis combinações de três cores (fig. 201).

Figura 200 – Paletas de cinco cores geradas com base em estudo cromático do filme Os Outros (2001).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Figura 201 – Combinações de três cores geradas com base em estudo cromático do filme Os Outros (2001).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

5.1.4.3 Invocação do Mal (2013)

Título Original: The Conjuring

Sinopse do *Internet Movie Database*: Os investigadores paranormais Ed e Lorraine Warren trabalham para ajudar uma família aterrorizada por uma presença sombria em sua fazenda (tradução da autora).

Critérios de Avaliação	
Nota no IMDB	7.5
Número de avaliações	282,323
Bilheteria	US\$137,400,141

Figura 202 – Aplicação do software MovieBarcode Generator no filme Invocação do Mal (2013).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Observação e Análise comentada

Figuras 203 e 204 – Cenas do filme Invocação do Mal (2013).



Fonte: Invocação do Mal, New Line Cinema, 2013.

A maior parte das cenas marcantes do filme ocorrem a noite, na casa (fig. 203 e 204), com atmosfera cromática escura e levemente quente, com tons de marrom até o cinza.

Figuras 205 e 206 – Cenas do filme *Invocação do Mal* (2013).



Fonte: *Invocação do Mal*, New Line Cinema, 2013.

Além disso, o filme também apresenta cenas durante o dia na parte externa da casa (fig. 205 e 206) com cores mais claras, como tons de marrom e verde do chão e vegetação, bege da casa e azul do céu.

Figuras 207 e 208 – Cenas do filme *Invocação do Mal* (2013).



Fonte: *Invocação do Mal*, New Line Cinema, 2013.

Por último, nas cenas finais do filme (fig. 207 e 208), percebe-se uma paleta cromática escura mais fria, com tons de cinza puros ou até levemente azulados, em conjunto com o preto.

Figura 209 – Cores retiradas do filme *Invocação do Mal* (2013).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Desta observação primária aponta-se estes tons (fig. 209) como relevantes para a paleta, porém ainda em proporção, quantidade e ordem aleatórios. Percebe-se como cores principais da narrativa o **branco**, o **preto** (inclusive como estruturais para o cinza), o **marrom** e o **verde**.

Aplicação da Metodologia

- Análise Denotativa:

Branco: Da cor do leite ou da neve; alvo, cândido. Pálido. Limpo.

Preto: Diz-se da cor mais escura de todas; negro. Diz-se de coisas que, embora não tenham essa cor, são mais escuras em relação às da mesma espécie. Escuro, sombrio. Em má situação; difícil, perigoso.

Marrom: Castanho.

Verde: De cor semelhante à das folhas da maior parte das árvores ou das ervas viçosas. Que predomina nos vegetais. Terno, delicado, mimoso. Fraco, débil.

Ver no APÊNDICE A a análise completa.

- Análise Conotativa:

Branco: No Ocidente, é associado à bondade, pureza, limpeza, simplicidade e ao espaço. Em vários rituais místicos, é a cor indicativa das mutações e transições do ser. Segundo o esquema tradicional de toda iniciação, ele representa morte e nascimento ou ressurreição. Nas especulações estéticas, o branco sempre figurou como o reino das possibilidades infinitas.

Preto: A negação da cor. No ocidente, mais associado à morte e luto. É conservador e sério, mas também sensual, sofisticado e elegante. Psicologicamente, encarna a profundidade da angústia infinita.

Marrom: É uma cor neutra e terrena, bastante associada ao mundo natural por materiais orgânicos. É sólida e confiável e passa a impressão de calor e bondade natural. No entanto, também pode ser associado a elementos negativos, como sujeira e fuligem.

Verde: Denota bem-estar, natureza e meio ambiente. É a cor da primavera e, portanto, representa saúde, vida e recomeços. É uma cor pacífica, com qualidades relaxantes que dão equilíbrio, harmonia e estabilidade. No entanto, dependendo do contexto, pode representar ciúmes, inveja e in experiência. É o ponto ideal de equilíbrio da mistura do amarelo com azul; o repouso feito entre as tensões.

Ver no APÊNDICE B a análise completa.

- Análise Funcional:

Percebe-se o uso das cores neste filme como simples e de fácil compreensão, sem espaço para maiores análises simbólicas. As cenas claras, com tons verdes, colaboram para uma falsa sensação de alegria e calma. As cenas a noite e levemente quentes estruturam uma atmosfera de tensão e receio no espectador por serem escuras. As cenas finais, escuras e frias, são uma evolução, evocando um nervosismo maior no observador, coerente com o clímax final da história.

- Análise Morfológica:

Nota-se o uso de grandes espaços escuros ou até pretos com o objetivo de evocar receio e antecipação no espectador.

- Análise Ergonômica:

Apesar de notar-se variações cromáticas entre as cenas, considera-se que elas são sutis e não apresentam grandes contrastes. Percebe-se que a atmosfera cromática do filme, no geral, é neutra.

Determinação do Estudo Cromático

Tendo em vista a análise, definiu-se uma proporção de sete tons de marrom (referentes às cenas escuras e levemente quentes), cinco tons de cinza (com base na parte final do filme) e três cores retiradas das cenas externas à casa.

Figura 210 – Paleta de quinze cores gerada com base em estudo cromático do filme *Invocação do Mal* (2013).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

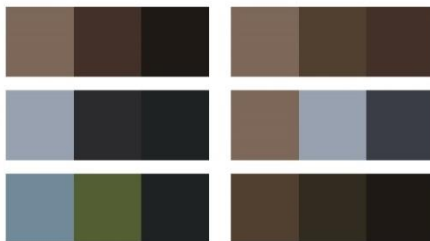
Com base na paleta de quinze cores desenvolvida (fig. 210), definem-se duas paletas secundárias de cinco cores (fig. 211) e seis combinações de três cores (fig. 212).

Figura 211 – Paletas de cinco cores geradas com base em estudo cromático do filme *Invocação do Mal* (2013).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Figura 212 – Combinações de três cores geradas com base em estudo cromático do filme *Invocação do Mal* (2013).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

5.1.5 Terror Psicológico

5.1.5.1 O Iluminado (1980)

Título Original: *The Shining*

Sinopse do *Internet Movie Database*: Uma família vai para um hotel isolado durante o inverno, onde uma presença maligna e espiritual influencia o pai à violência, enquanto seu filho médium vê presságios horríveis do passado e do futuro (tradução da autora).

Critérios de Avaliação	
Nota no IMDB	8.4
Número de avaliações	596,920
Bilheteria	US\$44,017,374

Figura 213 – Aplicação do software MovieBarcode Generator no filme O Iluminado (1980).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Observação e Análise comentada

O filme O Iluminado possui usos de cor variados, curiosos e recheados de simbologia a ser observada.

Figuras 214, 215, 216 e 217 – Cenas do filme O Iluminado (1980).



Fonte: O Iluminado, Warner Bros., 1980.

Os amarelos e laranjas são presentes na decoração do hotel, seja nas cortinas (fig. 214), nas paredes (fig. 215 e 216) ou nos carpetes (fig. 214 e 217).

Figuras 218 e 219 – Cenas do filme O Iluminado (1980).



Fonte: O Iluminado, Warner Bros., 1980.

Os cinzas são observados, principalmente, nas cenas situadas na cozinha do hotel (fig. 218 e 219).

Figuras 220, 221, 222 e 223 – Cenas do filme O Iluminado (1980).



Fonte: O Iluminado, Warner Bros., 1980.

O vermelho é simbólico e presente na narrativa, estando na clássica cena dos elevadores cheios de sangue (fig. 220), nas roupas da criança protagonista (fig. 221) e nas paredes dos ambientes em momentos críticos da história (fig. 222 e 223).

Figuras 224 e 225 – Cenas do filme O Iluminado (1980).



Fonte: O Iluminado, Warner Bros., 1980.

O uso de tons escuros de azul nas cenas finais na neve também é notável para a trama (fig. 224 e 225).

Figura 226 – Cores retiradas do filme O Iluminado (1980).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Da observação e análise inicial retira-se os tons acima (fig. 226) como relevantes para a paleta, porém ainda em proporção, quantidade e ordem aleatórios. Percebem-se como as cores principais para a trama o **amarelo, laranja, vermelho** e o **azul**.

Aplicação da Metodologia

- Análise Denotativa:

Amarelo: Da cor da luz do sol, da cor da gema de ovo, da cor do ouro. Dourado, fulvo, louro.

Laranja: Alaranjado.

Vermelho: Que tem cor encarnada muito viva; rubro.

Azul: Da cor do anil ou do céu sem nuvens. Abstrato.

Ver no APÊNDICE A a análise completa

- Análise Conotativa:

Amarelo: Brilhante e alegre. Os mais claros costumam estar associados à vitalidade e à felicidade. Íntima ligação com o ouro, o fruto maduro e o sol. Amplo e ofuscante. Expansivo.

Laranja: Considerado uma das cores mais quentes. Extrovertida, lúdica e chamativa. Sua natureza vital e vistosa contém a paixão do vermelho, mas é acalmada pela natureza do amarelo. Em comparação com cores frias, parece avançar em direção ao observador. Misturado ao vermelho, consegue-se um escurecimento tonal relativo, mas surge uma cor mais energética e agressiva que o laranja equilibrado.

Vermelho: É a cor dos carros esportivos velozes, da raiva, do perigo e do sangue. É uma cor animada, dinâmica e energética. É passional, provocante, sedutora e estimula diversos apetites. Quando aprofundado até Borgonha, o vermelho é mais autoritário, refinado e elegante. Cor do fogo e do sangue. Intimamente ligada ao princípio da vida.

Azul: Mistérios. Tem analogia com o preto. A mais profunda das cores. É a própria cor do infinito e dos mistérios da alma. Diante do azul, a lógica do pensamento consciente cede lugar à fantasia e aos sonhos que emergem dos abismos mais profundos do nosso mundo interior, abrindo as portas do inconsciente e do inumano e do suprarreal.

Ver no APÊNDICE B a análise completa.

- Análise Funcional:

O uso das cores do filme é gradativo, indo de uma atmosfera alegre e clara para uma tensa e escura; uma gradação que reflete os rumos da narrativa e a própria psique do personagem principal.

Os amarelos e laranjas do início da narrativa constroem uma atmosfera cromática alegre e viva, refletindo o ponto psicológico inicial dos personagens.

O vermelho aponta agressividade e raiva, tendo sua frequência aumentada junto com a agressividade e raiva do protagonista.

O azul escuro reflete mistério e angustia, encaixando perfeitamente com a atmosfera da perseguição final do filme.

- Análise Morfológica:

O modo como a cor é aplicada nas paredes e chãos dos espaços, viva e destacando os ambientes, faz com que as sensações emitidas por elas sejam ainda mais potencializadas do que na maioria dos filmes, que costumam ser cromaticamente mais sutis.

- Análise Ergonômica:

Dentro das cenas e entre elas, o filme utiliza o contraste das cores, sempre vivas e saturadas, para gerar um desconforto gradativamente mais presente no observador, em paralelo com o protagonista, que vai ficando mais angustiado e enraivecido conforme a narrativa.

Determinação do Estudo Cromático

Tendo em vista a análise, definiu-se uma proporção de quatro tons de azul, quatro tons de vermelho, cinco tons de laranja e amarelo e dois tons de cinza.

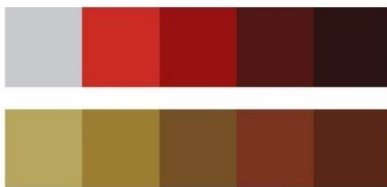
Figura 227 – Paleta de quinze cores gerada com base em estudo cromático do filme O Exorcista (1973).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

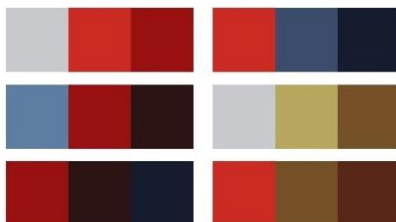
Com base na paleta de quinze cores desenvolvida (fig. 227), definem-se duas paletas secundárias de cinco cores (fig. 228) e seis combinações de três cores (fig. 229).

Figura 228 – Paletas de cinco cores geradas com base em estudo cromático do filme O Exorcista (1973).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Figura 229 – Combinações de três cores geradas com base em estudo cromático do filme O Exorcista (1973).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

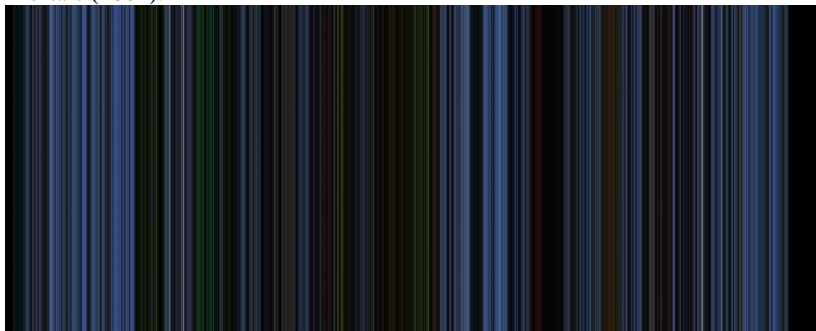
5.1.5.2 Jogos Mortais (2004)

Título Original: Saw

Sinopse do *Internet Movie Database*: Dois estranhos acordam em uma sala sem qualquer lembrança de como chegaram ou porque estão ali, e logo descobrem que são parte de um jogo mortal de um notório *serial killer* (tradução da autora).

Critérios de Avaliação	
Nota no IMDB	7.7
Número de avaliações	293,486
Bilheteria	US\$55,185,045

Figura 230 – Aplicação do software MovieBarcode Generator no filme Jogos Mortais (2004).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Observação e Análise Comentada

A estrutura do filme *Jogos Mortais* se constrói através da alternância de cenas e momentos temporais, apresentando diferentes narrativas que se desenvolvem em conjunto, acrescentando ao crescimento da tensão da história. Cada variação da narrativa é codificada pelo uso da cor, que auxilia na formação da atmosfera de cada cena, além de marcar os pontos temporais da narrativa e de facilitar a percepção da mudança entre cenas.

Figuras 231 e 232 – Cenas do filme **Jogos Mortais (2004)**.



Fonte: *Jogos Mortais*, Evolution Entertainment, 2004.

Figura 233 – Cena do filme **Jogos Mortais (2004)**.



Fonte: Jogos Mortais, Evolution Entertainment, 2004.

As cenas da narrativa principal do filme acontecem em um banheiro sujo e antigo, e apresentam dois personagens confinados que buscam, no decorrer do filme, compreender os motivos de terem sido sequestrados. Esta narrativa apresenta, como visto nas figuras 231 e 232, uma paleta de tons claros, azuis e acinzentados, com a presença do contraste de uma poça de sangue vermelho escura centralizada na sala (vista na figura 233), que aparece durante as cenas.

Figura 234 – Cena do filme **Jogos Mortais (2004)**.



Fonte: Jogos Mortais, Evolution Entertainment, 2004.

Figura 235 – Cena do filme **Jogos Mortais (2004)**.



Fonte: Jogos Mortais, Evolution Entertainment, 2004.

Figura 236 – Cena do filme **Jogos Mortais (2004)**.



Fonte: Jogos Mortais, Evolution Entertainment, 2004.

A narrativa secundária é marcada pelos *flashbacks* da investigação de crimes anteriores causados pela mesma pessoa responsável pelo encarceramento dos dois personagens citados, acrescentando conteúdo e dando contexto à história. Essas cenas são marcadas cromaticamente por tons esverdeados, que variam de verdes amarelados (fig. 235), passando por tons de verde quase bandeira (fig. 234) e apresentando, também, tons de verde azulado (fig. 236).

Figura 237 – Cena do filme **Jogos Mortais (2004)**.



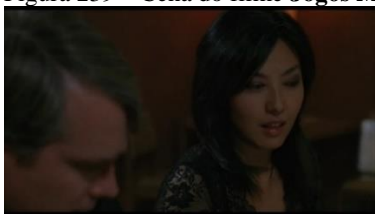
Fonte: Jogos Mortais, Evolution Entertainment, 2004.

Figura 238 – Cena do filme **Jogos Mortais (2004)**.



Fonte: Jogos Mortais, Evolution Entertainment, 2004.

Figura 239 – Cena do filme **Jogos Mortais** (2004).



Fonte: Jogos Mortais, Evolution Entertainment, 2004.

Boa parte das cenas restantes, que apresentam diálogos e situações secundárias com o objetivo de explicar alguns pontos da narrativa, não apresentam uma codificação cromática significativa ou com algum valor simbólico para a atmosfera do filme. No entanto, é possível perceber, em algumas cenas pontuais, como na casa dos personagens principais (fig. 237 e 238) e em um motel em certo ponto da trama (fig. 239), o uso contínuo do vermelho.

Figura 240 – Cores retiradas do filme Jogos Mortais (2004).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Conclui-se a observação da narrativa com a retirada de tons observados primariamente como relevantes (fig. 240), mas em ordem, quantidade e proporção ainda aleatórios. Percebemos como cores principais o **azul** (azul acinzentado, claro e escuro), o **verde** (em variados tons, como verde musgo, verde-mar, verde floresta, etc.) e o **vermelho** (em tons amarronzados e escuros, como o bordô e o vinho).

Aplicação da Metodologia

- Análise Denotativa:

Azul: Da cor do anil ou do céu sem nuvens. Abstrato.

Verde: De cor semelhante à das folhas da maior parte das árvores ou das ervas viçosas. Que predomina nos vegetais. Terno, delicado, mimoso. Fraco, débil.

Vermelho: Que tem cor encarnada muito viva; rubro.

Ver no APÊNDICE A a análise completa.

- Análise Conotativa:

Azul: Mistérios. Tem analogia com o preto. A mais profunda das cores. É a própria cor do infinito e dos mistérios da alma. Diante do azul, a lógica do pensamento consciente cede lugar à fantasia e aos sonhos que emergem dos abismos mais profundos do nosso mundo interior, abrindo as portas do inconsciente e do inumano e do suprarreal.

Verde: Denota bem-estar, natureza e meio ambiente. É a cor da primavera e, portanto, representa saúde, vida e recomeços. É uma cor pacífica, com qualidades relaxantes que dão equilíbrio, harmonia e estabilidade. No entanto, dependendo do contexto, pode representar ciúmes, inveja e inexperiência. É o ponto ideal de equilíbrio da mistura do amarelo com azul; o repouso feito entre as tensões.

Vermelho: É a cor dos carros esportivos velozes, da raiva, do perigo e do sangue. É uma cor animada, dinâmica e energética. É passional, provocante, sedutora e estimula diversos apetites. Quando aprofundado até Borgonha, o vermelho é mais autoritário, refinado e elegante. Cor do fogo e do sangue. Intimamente ligada ao princípio da vida.

Ver no APÊNDICE B a análise completa.

- Análise Funcional:

Percebe-se o azul, em especial o azul claro e acinzentado, como a cor relevante de maior frequência na trama. Como apontado no diagnóstico do uso da cor no terror, percebemos esta cor como frequente

no gênero e altamente simbólica para a narrativa do terror, devido à sua relação emblemática com o infinito e os mistérios da alma (Pedrosa, 2010). Além disso, se soma em sua tonalidade a percepção do branco e do cinza, que auxiliam na construção de uma aura de sonho de mistério.

O verde, diferentemente do azul, não é uma cor tão popular no gênero. Sua significação, remetendo à sentimentos como bem-estar e equilíbrio, vai contra as sensações que se busca despertar no espectador de terror. No entanto, compreendemos que o uso do verde, neste caso, tem como objetivo causar desconforto no observador através de contrastes – tanto cromáticos quanto psicológicos.

Figuras 241 e 242 – Cenas do filme Jogos Mortais (2004).



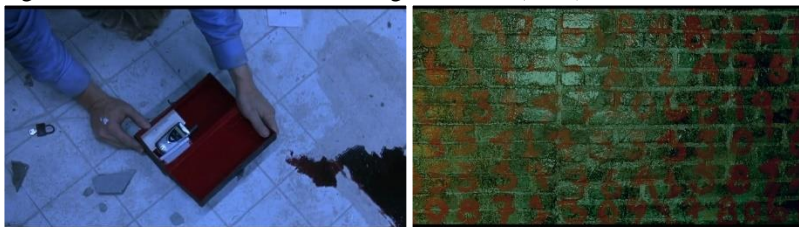
Fonte: Jogos Mortais, Evolution Entertainment, 2004.

Primeiramente, contraste cromático quando percebemos pequenas nuances de vermelho aparecendo durante as cenas esverdeadas (fig. 241 e 242). Como dito por Pedrosa (2010, p. 119), o vermelho “aplicado em pequenas porções sobre o fundo verde, agita-se e causa desagradável sensação de crepitação.” Em segundo lugar, contraste psicológico por ser utilizado em cenas chocantes e muitas vezes excessivamente gráficas; indo completamente contra a simbologia do verde de frescor, bem-estar e equilíbrio.

Por último, notamos o vermelho como a terceira cor principal e de menos frequência na narrativa. O uso do vermelho no terror é extremamente comum, ainda mais do que o azul, e facilmente compreensível pelo seu caráter de raiva e perigo, e por simbolizar sangue. Ele também é notável, neste filme, por permear cenas de grande tensão, intensificando-a através de seu aspecto dinâmico e acelerado.

- Análise Morfológica:

Figuras 243 e 244 – Cenas do filme Jogos Mortais (2004).



Fonte: Jogos Mortais, Evolution Entertainment, 2004.

Em questão morfológica, nota-se o uso do vermelho contido em pontos específicos e localizados, como objetos e manchas de sangue, buscando-se atrair a atenção e chocar através do contraste (fig. 243 e 244).

-Análise Ergonômica:

Nas cenas azuis, que tomam a maioria da narrativa, o filme é em geral neutro, apresentando contraste apenas nas cenas que focam na poça de sangue no chão. Nas cenas esverdeadas, como visto na análise funcional, utiliza-se do contraste eventual com o vermelho para gerar desconforto cromático no observador.

Determinação do Estudo Cromático

Primeiramente, levando em conta as percepções adquiridas as análises produzidas, define-se uma proporção, dentro da paleta de quinze cores, de seis tons de azul, seis tons de verde e três tons de vermelho.

Figura 245 – Paleta de quinze cores gerada com base em estudo cromático do filme Jogos Mortais (2004).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

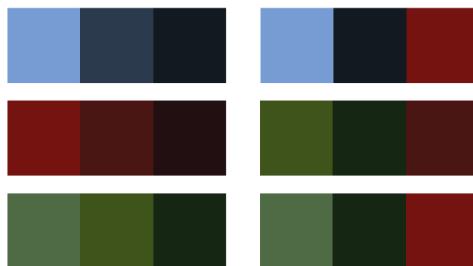
Com base na paleta de quinze cores desenvolvida (fig. 245), definem-se duas paletas secundárias de cinco cores (fig. 246) e seis combinações de três cores (fig. 247).

Figura 246 – Paletas de cinco cores geradas com base em estudo cromático do filme Jogos Mortais (2004).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Figura 247 – Combinações de três cores geradas com base em estudo cromático do filme Jogos Mortais (2004).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

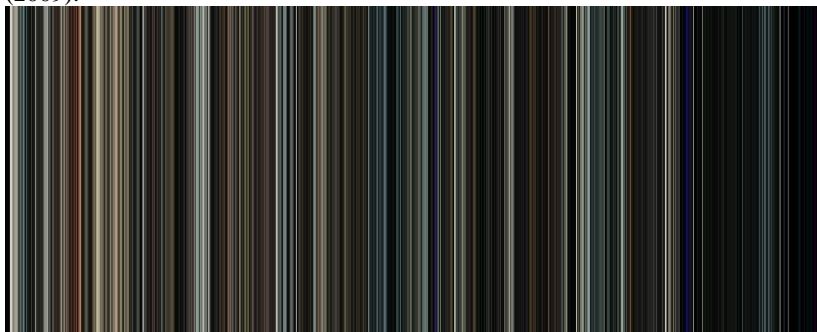
5.1.5.3 A Órfã (2009)

Título Original: Orphan

Sinopse do *Internet Movie Database*: Um casal que recentemente perdeu seu bebê adota uma menina de nove anos que não é tão inocente quanto ela afirma ser (tradução da autora).

Critérios de Avaliação	
Nota no IMDB	7.0
Número de avaliações	137,255
Bilheteria	US\$41,596,251

Figura 248 – Aplicação do software MovieBarcode Generator no filme A Órfã (2009).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Observação e Análise comentada

Como outros filmes já aqui analisados, A Órfã utiliza uma paleta cromática levemente acinzentada, variando desde tons de branco e cinza frios até marrons acinzentados.

Figuras 249, 250, 251 e 252 – Cenas do filme A Órfã (2009).



Fonte: A Órfã, Dark Castle Entertainment, 2009.

As figuras acima (249, 250, 251 e 252) apresentam algumas das variações cromáticas citadas. Percebe-se o uso, através da fotografia do filme, de grandes espaços de cor.

Figuras 253 e 254 – Cenas do filme **A Órfã** (2009).



Fonte: A Órfã, Dark Castle Entertainment, 2009.

Em dois momentos, apresenta-se um quarto em luz negra com tons de roxo e azul vibrantes (fig. 253 e 254), que choca visualmente e destoa de todas as outras cenas do filme.

Figuras 255 e 256 – Cenas do filme **A Órfã** (2009).



Fonte: A Órfã, Dark Castle Entertainment, 2009.

Toda a parte final do filme é marcada por grande tensão e uma paleta cromática extremamente escura (fig. 255 e 256), quase preta, que chega em alguns pontos a dificultar levemente a compreensão.

Figura 257 – Cores retiradas do filme A Órfã (2009).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Da observação e análise inicial retira-se os tons acima (fig. 257) como relevantes para a paleta, porém ainda em proporção, quantidade e ordem aleatórios. Percebe-se como cores principais da narrativa o **marrom** o **preto** e o **branco**. Apesar desta observação apontar a importância do azul e roxo da luz negra, utilizado em duas cenas chave da narrativa, acredita-se que a simbologia destas cores não é essencial para a construção deste estudo – estas cores apenas surgem como resultado do uso da luz negra como ferramenta da narrativa, por motivos que não se relacionam com a cor em si.

Aplicação da Metodologia

- Análise Denotativa:

Marrom: Castanho.

Preto: Diz-se da cor mais escura de todas; negro. Diz-se de coisas que, embora não tenham essa cor, são mais escuras em relação às da mesma espécie. Escuro, sombrio. Em má situação; difícil, perigoso.

Branco: Da cor do leite ou da neve; alvo, cândido. Pálido. Limpo.

Ver no APÊNDICE A a análise completa.

- Análise Conotativa:

Marrom: É uma cor neutra e terrena, bastante associada ao mundo natural por materiais orgânicos. É sólida e confiável e passa a impressão de calor e bondade natural. No entanto, também pode ser associado a elementos negativos, como sujeira e fuligem.

Preto: A negação da cor. No ocidente, mais associado à morte e luto. É conservador e sério, mas também sensual, sofisticado e elegante. Psicologicamente, encarna a profundidade da angústia infinita.

Branco: No Ocidente, é associado à bondade, pureza, limpeza, simplicidade e ao espaço. Em vários rituais místicos, é a cor indicativa das mutações e transições do ser. Segundo o esquema tradicional de toda iniciação, ele representa morte e nascimento ou ressurreição. Nas especulações estéticas, o branco sempre figurou como o reino das possibilidades infinitas.

Ver no APÊNDICE B a análise completa.

- Análise Funcional:

A composição cromática baseada em tons frios e apagados, juntamente com uma fotografia que se utiliza de espaços grandes de cor, auxilia na criação de uma atmosfera angustiante, aumentando a tensão dos espectadores. É visto no uso de cenas com grandes espaços brancos da neve, ou paredes cinzas em foco.

Também com o objetivo de angustiar o espectador, a parte final do filme é inteira em tons muito escuros, quase pretos. Esta escolha causa grande tensão e por vezes confusão no observador.

- Análise Morfológica:

Aponta-se morfológicamente o uso da cor de maneira expansiva, tomando por vezes o espaço inteiro da tela e colaborando para as sensações de angústia previamente citadas.

- Análise Ergonômica:

No geral, a paleta cromática é neutra, tendo suas variações de cor de maneira leve e suave. As exceções estão nas duas cenas de luz negra, que chocam e contrastam com todo o resto do filme, e na parte final do filme, que apresenta tons extremamente mais escuros do que o resto da narrativa.

Determinação do Estudo Cromático

Levando em conta as percepções adquiridas as análises produzidas, define-se uma paleta com oito tons cinzas, variando do quase preto ao quase branco; cinco tons terrosos e dois tons vibrantes relacionados às cenas de luz negra.

Figura 258 – Paleta de quinze cores gerada com base em estudo cromático do filme A Órfã (2009).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Com base na paleta de quinze cores desenvolvida (fig. 258), definem-se duas paletas secundárias de cinco cores (fig. 259) e seis combinações de três cores (fig. 260).

Figura 259 – Paletas de cinco cores geradas com base em estudo cromático do filme A Órfã (2009).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Figura 260 – Combinações de três cores geradas com base em estudo cromático do filme A Órfã (2009).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

5.1.6 Terror Visceral

5.1.6.1 A Morte do Demônio (1981)

Título Original: The Evil Dead

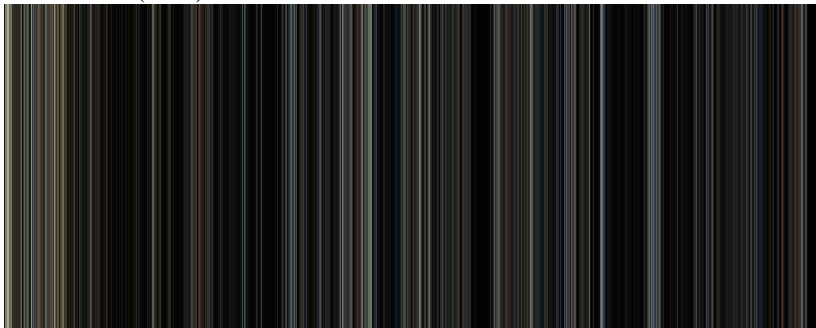
Sinopse do *Internet Movie Database*: Cinco amigos viajam para uma cabana na floresta, aonde eles inadvertidamente liberam demônios possesores (tradução da autora).

Critérios de Avaliação	
Nota no IMDB	7.6
Número de avaliações	138,539
Bilheteria	US\$2,400,000

Apesar de ter alcançado uma bilheteria relativamente baixa – que poderia ser justificada por diversos fatores envolvendo censura e um número limitado de cinemas com exibição, tendo aberto em apenas 15 cinemas (EGAN, 2011) – o filme A Morte do Demônio será analisado por considerar-se que é de grande relevância para o gênero do terror e, em especial, para o subgênero visceral. Apesar da baixa bilheteria em comparação com os outros filmes analisados, o filme A Morte do Demônio iniciou uma das maiores bases de fãs e número de adaptações e sequências da história do cinema (EGAN, 2011). Dentre as adaptações e sequências podemos citar uma trilogia de adaptações para o videogame Playstation e Playstation 2, uma franquia de histórias em quadrinhos, duas

continuações em filme e um *remake*, dentre outras mídias. Percebe-se, portanto, que o filme *A Morte do Demônio* alcançou um grande público, independente da sua bilheteria.

Figura 261– Aplicação do software MovieBarcode Generator no filme *A Morte do Demônio* (1981).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Observação e Análise comentada

O uso da cor em *A Morte do Demônio* se constrói, quase que inteiramente, dentro de uma variação de tons terrosos.

Figuras 262, 263, 264 e 265 – Cenas do filme *A Morte do Demônio* (1981).



Fonte: *A Morte do Demônio*, Renaissance Pictures, 1981.

Os tons que no início do filme são quase alaranjados (fig. 262) vão escurecendo através da narrativa (fig. 263 e 264), chegando à uma atmosfera escura nos pontos mais críticos do filme (fig. 265).

Figuras 266 e 267 – Cenas do filme A Morte do Demônio (1981).



Fonte: A Morte do Demônio, Renaissance Pictures, 1981.

As cenas com as paredes internas da cabana em foco (fig. 266 e 267) são algumas das poucas que não escurecem através da narrativa. As paredes são acinzentadas e não chamam atenção.

Figuras 268, 269, 270 e 271 – Cenas do filme A Morte do Demônio (1981).



Fonte: A Morte do Demônio, Renaissance Pictures, 1981.

Por ser um filme extremamente visceral, com muita violência (fig. 268 e 269), a presença do vermelho sangue é relativamente frequente; observada, inclusive, em uma cena altamente simbólica e que beira o surrealismo, em que ele escorre na tela de um projetor e é

consequentemente projetado nas paredes e no protagonista (fig. 270 e 271).

Figura 272 – Cores retiradas do filme A Morte do Demônio (1981).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Da observação inicial retira-se estes tons (fig. 272) como relevantes para a paleta, porém ainda em proporção, quantidade e ordem aleatórios. São observados como principais para a narrativa o **marrom** e o **vermelho**.

Aplicação da Metodologia

- Análise Denotativa:

Marrom: Castanho.

Vermelho: Que tem cor encarnada muito viva; rubro.

Ver no APÊNDICE A a análise completa.

- Análise Conotativa:

Marrom: É uma cor neutra e terrena, bastante associada ao mundo natural por materiais orgânicos. É sólida e confiável e passa a impressão de calor e bondade natural. No entanto, também pode ser associado a elementos negativos, como sujeira e fuligem.

Vermelho: É a cor dos carros esportivos velozes, da raiva, do perigo e do sangue. É uma cor animada, dinâmica e energética. É passional, provocante, sedutora e estimula diversos apetites. Quando aprofundado até Borgonha, o vermelho é mais autoritário, refinado e elegante. Cor do fogo e do sangue. Intimamente ligada ao princípio da vida.

Ver no APÊNDICE B a análise completa.

- Análise Funcional:

O uso do marrom, como cor dos materiais orgânicos e mundo natural, colabora para a sensação de que os personagens estão no meio do nada, afastados da sociedade. Esta sensação é importante para narrativa, e o filme poderia ter sido igualmente classificado como Terror Rural.

O escurecimento dos tons durante o avanço da história colabora para a criação de tensão e nervosismo no espectador.

O uso do vermelho, cor de sangue, tem o objetivo de se destacar na tela, chocando o observador por sua simbologia e por ser uma cor forte e vibrante.

- Análise Morfológica:

Os usos simbólicos da cor em conjunto com o espaço são observados principalmente no vermelho, seja nos jatos de sangue contra as paredes, seja na lente do projetor, que fica completamente vermelha e na projeção cria uma cena gritante e confusa, em que o vermelho ocupa quase toda a tela.

- Análise Ergonômica:

Na maioria das variações cromáticas o filme se mantém relativamente neutro, em uma paleta de tons terrosos mais escuros e mais claros. Contrastes são observados apenas no uso do vermelho, em maior ou menor intensidade durante a narrativa, e marcando seus picos de maior tensão.

Determinação do Estudo Cromático

Tendo em vista a análise, definiu-se uma proporção de doze tons, dois mais terrosos aos mais acinzentados e mais claros a mais escuros, e três tons de vermelho para apoio.

Figura 273 – Paleta de quinze cores gerada com base em estudo cromático do filme A Morte do Demônio (1981).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Com base na paleta de quinze cores desenvolvida (fig. 273), definem-se duas paletas secundárias de cinco cores (fig. 274) e seis combinações de três cores (fig. 275).

Figura 274 – Paletas de cinco cores geradas com base em estudo cromático do filme A Morte do Demônio (1981).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Figura 275 – Combinações de três cores geradas com base em estudo cromático do filme A Morte do Demônio (1981).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

5.1.6.2 A Hora do Pesadelo (1984)

Título Original: A Nightmare on Elm Street

Sinopse do *Internet Movie Database*: Várias pessoas são caçadas por um cruel *serial killer* que mata suas vítimas em seus sonhos. Enquanto os sobreviventes tentam encontrar a razão de serem escolhidos, o assassino não perderá nenhuma chance de matá-los assim que eles adormecerem (tradução da autora).

Critérios de Avaliação	
Nota no IMDB	7.5
Número de avaliações	146,247
Bilheteria	US\$25,504,513

Figura 276 – Aplicação do software MovieBarcode Generator no filme A Hora do Pesadelo (1984).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Observação e Análise comentada

O filme se divide em dois momentos narrativos: o mundo real e os sonhos da personagem principal. Em muitos momentos, é possível perceber esta separação através das escolhas cromáticas do filme.

Figuras 277 e 278 – Cenas do filme **A Hora do Pesadelo (1984)**.



Fonte: A Hora do Pesadelo, New Line Cinema, 1984.

Nas cenas durante o dia (fig. 277 e 278), a paleta é leve, clara e apresenta cores que transmitem sensações alegres, criando uma atmosfera confortável.

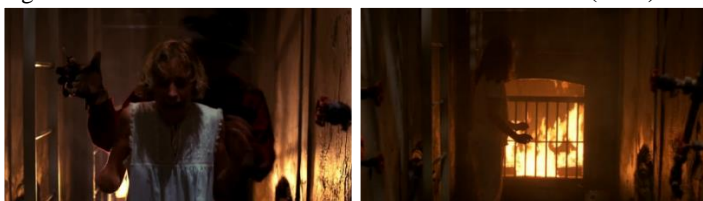
Figuras 279 e 280 – Cenas do filme **A Hora do Pesadelo (1984)**.



Fonte: A Hora do Pesadelo, New Line Cinema, 1984.

Percebe-se as cenas noturnas (fig. 279) apenas como versões escuras das cenas durante o dia. Os momentos narrativos de sonho, no entanto, na maioria das vezes podem ser percebidos pelo uso do azul arroxeadado (fig. 280) em quantidade notavelmente maior do que no resto do filme.

Figuras 281 e 282 – Cenas do filme **A Hora do Pesadelo (1984)**.



Fonte: A Hora do Pesadelo, New Line Cinema, 1984.

As cenas de sonho mais marcantes da trama, no entanto, são marcadas pelo fogo (fig. 281 e 282), que é altamente importante para a história, e consequente uso de tonalidades alaranjadas.

Figura 283 – Cores retiradas do filme A Hora do Pesadelo (1984).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Da observação inicial retira-se estes tons (fig. 283) como relevantes para a paleta, porém ainda em proporção, quantidade e ordem aleatórios. A primeira parte dos tons é vista como importante apenas para criar uma atmosfera leve nas cenas durante o dia, e tais tons não possuem significados fortes de simbolismo para a narrativa. Observamos, portanto, como cores principais o **azul** (em todas as nuances apresentadas) e os tons de fogo, indo do **vermelho** ao **laranja** e **amarelo**.

Aplicação da Metodologia

- Análise Denotativa:

Azul: Da cor do anil ou do céu sem nuvens. Abstrato.

Vermelho: Que tem cor encarnada muito viva; rubro.

Laranja: Alaranjado.

Amarelo: Da cor da luz do sol, da cor da gema de ovo, da cor do ouro. Dourado, fulvo, louro.

Ver no APÊNDICE A a análise completa.

- Análise Conotativa:

Azul: Mistérios. Tem analogia com o preto. A mais profunda das cores. É a própria cor do infinito e dos mistérios da alma. Diante do azul, a lógica do pensamento consciente cede lugar à fantasia e aos sonhos que emergem dos abismos mais profundos do nosso mundo interior, abrindo as portas do inconsciente e do inumano e do suprarreal.

Vermelho: É a cor dos carros esportivos velozes, da raiva, do perigo e do sangue. É uma cor animada, dinâmica e energética. É passional, provocante, sedutora e estimula diversos apetites. Quando aprofundado até Borgonha, o vermelho é mais autoritário, refinado e elegante. Cor do fogo e do sangue. Intimamente ligada ao princípio da vida.

Laranja: Considerado uma das cores mais quentes. Extrovertida, lúdica e chamativa. Sua natureza vital e vistosa contém a paixão do vermelho, mas é acalmada pela natureza do amarelo. Em comparação com cores frias, parece avançar em direção ao observador. Misturado ao vermelho, consegue-se um escurecimento tonal relativo, mas surge uma cor mais enérgica e agressiva que o laranja equilibrado.

Amarelo: Brilhante e alegre. Os mais claros costumam estar associados à vitalidade e à felicidade. Íntima ligação com o ouro, o fruto maduro e o sol. Amplo e ofuscante. Expansivo.

Ver no APÊNDICE B a análise completa.

- Análise Funcional:

O azul, com suas características de mistério e infinito, fazendo alusão às ilusões e sonhos, se encaixa perfeitamente nos momentos em que é apresentado na trama, estando em simbiose com os momentos de sonho do filme.

O uso dos tons do fogo nas cenas mais extremas e agressivas, além da alusão ao próprio fogo, que é ponto chave da história, também serve para causar sensações de desconforto comuns às cores quentes; o laranja avermelhado crepita e oprime visualmente o espectador através da sensação de crescimento e aproximação, destacando-se na tela.

- Análise Morfológica:

Além de, talvez, alguns momentos de sombras bem posicionadas, não se percebe o uso da cor junto com a forma para gerar simbologias específicas ou sensações notáveis.

- Análise Ergonômica:

O filme contrasta quando percebemos os momentos de calma das cenas durante o dia, que são claras e leves, e os momentos de tensão dos sonhos, estes escuros e misteriosos. No entanto, o contraste principal acontece nas cenas de sonho que, em momentos específicos, ficam mais agressivas e mudam completamente cromaticamente, indo do azul ao laranja, que são complementares na escala cromática.

Determinação do Estudo Cromático

Tendo em vista a análise, definiu-se uma proporção de quatro cores para a paleta das cenas de dia (dois azuis e dois verdes), quatro cores para os tons do fogo e sete cores para a paleta de azuis.

Figura 284 – Paleta de quinze cores gerada com base em estudo cromático do filme A Hora do Pesadelo (1984).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

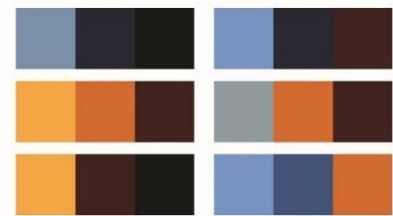
Com base na paleta de quinze cores desenvolvida (fig. 284), definem-se duas paletas secundárias de cinco cores (fig. 285) e seis combinações de três cores (fig. 286).

Figura 285 – Paletas de cinco cores geradas com base em estudo cromático do filme A Hora do Pesadelo (1984).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Figura 286 – Combinações de três cores geradas com base em estudo cromático do filme A Hora do Pesadelo (1984).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

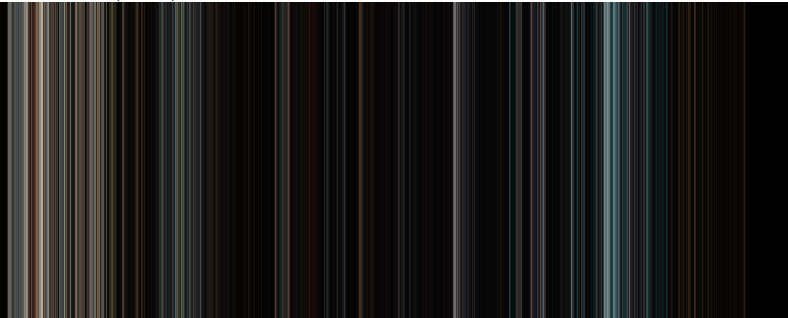
5.1.6.3 O Segredo da Cabana (2011)

Título Original: The Cabin in the Woods

Sinopse do *Internet Movie Database*: Cinco amigos vão passar as férias em uma cabana isolada na floresta, onde eles encontrar mais do que esperavam. Juntos, eles precisam descobrir a verdade por trás da cabana na floresta (tradução da autora).

Critérios de Avaliação	
Nota no IMDB	7.0
Número de avaliações	271,445
Bilheteria	US\$42,073,277

Figura 287 – Aplicação do software MovieBarcode Generator no filme O Segredo da Cabana (2011).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Observação e Análise comentada

O filme *O Segredo da Cabana*, à primeira vista, apresenta uma paleta cromática clássica, lembrando outros filmes já analisados na lista. Esta característica é especialmente compreensível quando notamos que o filme é um híbrido de terror e comédia, tendo como temática a paródia de filmes clássicos de terror.

Figuras 288, 289, 290 e 291 – Cenas do filme *O Segredo da Cabana* (2011).



Fonte: *O Segredo da Cabana*, Lionsgate, 2011.

Como observado em outros títulos da lista, o filme apresenta duas atmosferas base: uma durante o dia e externa, com tons de verde e cores relativamente vivas (fig. 288 e 289), e outra à noite e dentro da cabana, construída por tons escuros e terrosos (fig. 290 e 291).

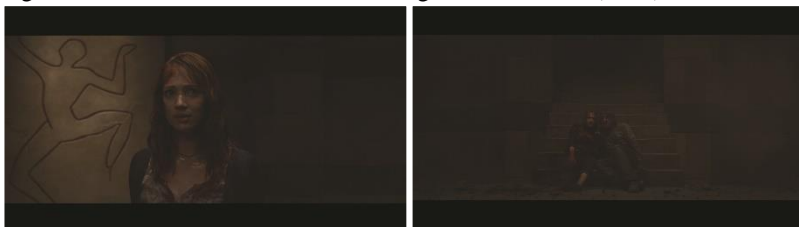
Figuras 292, 293, 294 e 295 – Cenas do filme *O Segredo da Cabana* (2011).



Fonte: *O Segredo da Cabana*, Lionsgate, 2011.

Além disso, o filme apresenta uma alternância entre duas narrativas: a principal, na cabana, e uma secundária, em uma estrutura secreta. Esta segunda narrativa, durante o filme, apresenta uma escala cromática relativamente clara e acinzentada (fig. 292 e 293) e, se aproximando do fim do filme, passa a apresentar tons gradativamente mais azulados (fig. 294 e 295).

Figuras 296 e 297 – Cenas do filme O Segredo da Cabana (2011).



Fonte: O Segredo da Cabana, Lionsgate, 2011.

As cenas finais do filme apresentam uma paleta cromática extremamente escura e relativamente quente (fig. 296 e 297), com tons de marrom mais saturados do que os citados no início desta observação.

Figuras 298, 299, 300 e 301 – Cenas do filme O Segredo da Cabana (2011).

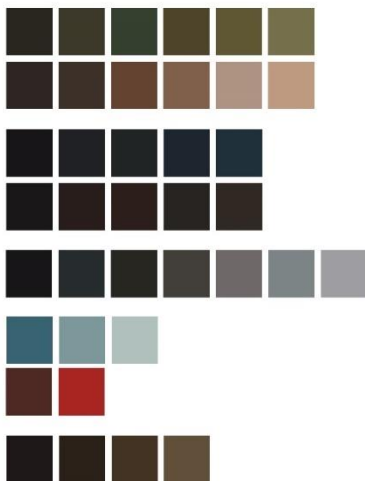


Fonte: O Segredo da Cabana, Lionsgate, 2011.

Também se considera importante ressaltar a relevância visual do vermelho através da narrativa, seja no sangue no funil (fig. 298), nas

paredes (fig. 300 e 301), ou no vermelho das luzes piscando, apontando perigo (fig. 299).

Figura 302 – Cores retiradas do filme O Segredo da Cabana (2011).



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Da análise inicial aponta-se os tons acima (fig. 302) como relevantes para a paleta, porém ainda em proporção, quantidade e ordem aleatórios. Percebe-se como cores principais da narrativa o **preto**, o **marrom** e o **vermelho**.

Aplicação da Metodologia

- Análise Denotativa:

Preto: Diz-se da cor mais escura de todas; negro. Diz-se de coisas que, embora não tenham essa cor, são mais escuras em relação às da mesma espécie. Escuro, sombrio. Em má situação; difícil, perigoso.

Marrom: Castanho.

Verde: De cor semelhante à das folhas da maior parte das árvores ou das ervas viçosas. Que predomina nos vegetais. Terno, delicado, mimoso. Fraco, débil.

Ver no APÊNDICE A a análise completa.

- Análise Conotativa:

Preto: A negação da cor. No ocidente, mais associado à morte e luto. É conservador e sério, mas também sensual, sofisticado e elegante. Psicologicamente, encarna a profundidade da angústia infinita.

Marrom: É uma cor neutra e terrena, bastante associada ao mundo natural por materiais orgânicos. É sólida e confiável e passa a impressão de calor e bondade natural. No entanto, também pode ser associado a elementos negativos, como sujeira e fuligem.

Vermelho: É a cor dos carros esportivos velozes, da raiva, do perigo e do sangue. É uma cor animada, dinâmica e energética. É passional, provocante, sedutora e estimula diversos apetites. Quando aprofundado até Borgonha, o vermelho é mais autoritário, refinado e elegante. Cor do fogo e do sangue. Intimamente ligada ao princípio da vida.

Ver no APÊNDICE B análise completa.

- Análise Funcional:

Os tons do início do filme, verdes e com vida, criam uma atmosfera positiva à ser quebrada pela narrativa. As cenas escuras servem para criar tensão no espectador.

O local secreto utiliza paredes acinzentadas, com aparência de laboratório, para criar um aspecto de laboratório, lembrando o uso das cores dos filmes de terror cósmico. A adição gradativa de azul colabora para este objetivo, pois só aumenta o clima de mistério.

As cenas finais, em marrons quentes, podem ser lidas pela significação do marrom como associado ao mundo natural e materiais orgânicos. Considerando a significação narrativa desse espaço, que é antigo e ligado à tradições de séculos, é coerente se pensar que o objetivo do uso das cores é eliminar qualquer sensação de tecnologia ou mundo moderno, em contraste com o ambiente acinzentado mostrado anteriormente.

Por fim, o vermelho é uma cor dinâmica, que representar perigo e sangue. Seu uso neste filme é objetivo nesse sentido.

- Análise Morfológica:

Aponta-se principalmente a conexão do vermelho do sangue com os objetos, e toda sua significação simbólica para a narrativa da oferenda em sangue, que é o tópico central do filme.

- Análise Ergonômica:

Apesar das cenas se diferenciarem através das cores, no sentido puramente cromático o contraste entre elas é relativamente pequeno. As poucas cenas com foco no vermelho, no entanto, se destacam, contrastando do resto da narrativa e causando certo desconforto em algumas situações.

Determinação do Estudo Cromático

Tendo em vista a análise, definiu-se uma proporção de cinco tons de cinza, dois de vermelho, seis de marrom e dois de verde.

Figura 303 – Paleta de quinze cores gerada com base em estudo cromático do filme **O Segredo da Cabana (2011)**.



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Com base na paleta de quinze cores desenvolvida (fig. 303), definem-se duas paletas secundárias de cinco cores (fig. 304) e seis combinações de três cores (fig. 305).

Figura 304 – Paletas de cinco cores geradas com base em estudo cromático do filme **O Segredo da Cabana (2011)**.



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Figura 305 – Combinações de três cores geradas com base em estudo cromático do filme *O Segredo da Cabana* (2011).



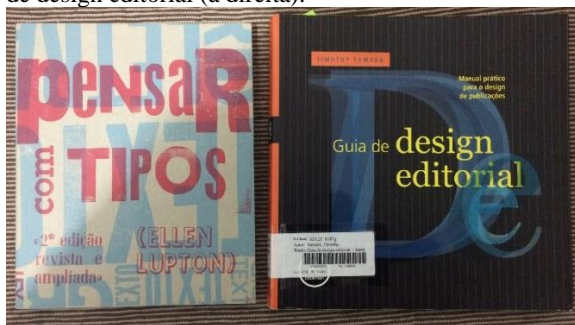
Fonte: Imagem produzida pela Autora.

5.2 Guia Cromático

5.2.1 Criação

Com o conteúdo das análises cromáticas completamente desenvolvido e finalizado, iniciou-se a concepção do Guia Cromático que buscará apresentar este material de maneira objetiva, clara e de fácil compreensão. Como primeiro passo da criação do Guia, fez-se um estudo de possibilidades de tamanho e formato. O tamanho do Guia não poderia ser muito pequeno, pois tem como objetivo dar destaque as cores e ser visual; também se evitou formatos muito grandes pela percepção de que causam uma dificuldade no manuseio, percebida em observações de livros de design no geral.

Figura 306 – Fotografia das capas dos livros *Pensar com tipos* (à esquerda) e *Guia de design editorial* (à direita).



Fonte: À esquerda: *Pensar com tipos* (2013). À direita: *Guia de design editorial* (2011).

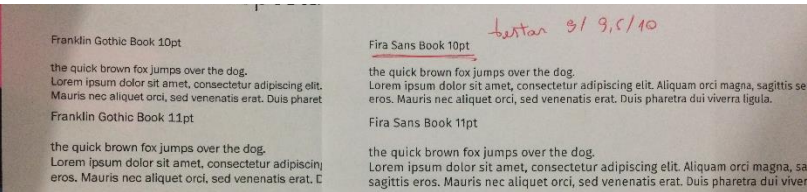
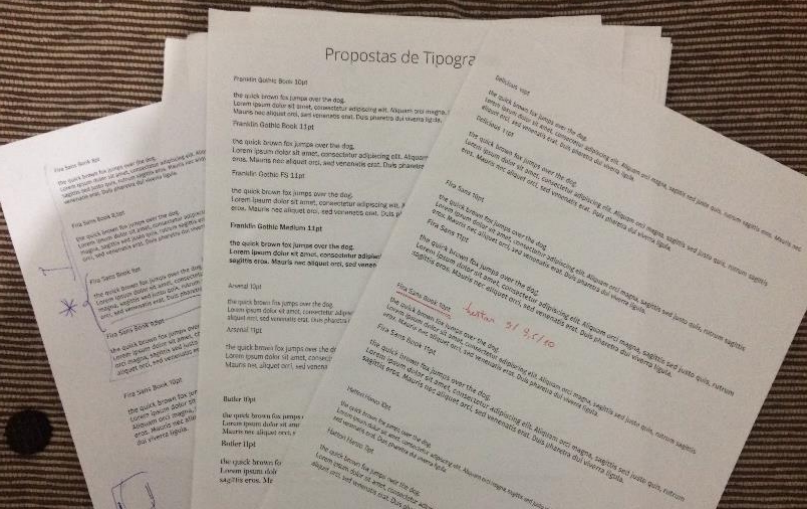
Foram observados como dois bons exemplos de formato os livros **Pensar com tipos**, da autora Ellen Lupton e **Guia de design editorial**, de Timothy Samara, ambos apontados na figura acima (306). O primeiro possui um formato de 18 por 21,5 centímetros, apresentando uma proporção que foi percebida como ideal, mas estando no limite do tamanho, sendo um formato observado quase como muito pequeno para este projeto. O segundo livro, sendo um pouco maior, com um formato de 23 por 22,7 centímetros, chega no ideal em tamanho; no entanto, considera-se que ele é excessivamente horizontal, e busca-se uma proporção mais próxima do primeiro exemplo.

Com estas referências em mente, definiu-se a proporção inicial de 21 por 25 centímetros.

O próximo passo foi executar testes de tipografia (fig. 307). Para a escolha da tipografia. Foi levado em conta a sua altura-x, a altura das ascendentes e descendentes, a linha de base e o peso. Também se analisou o tamanho da família dos tipos, buscando optar por uma família que oferecesse um número razoável de pesos e tamanhos, para que seu uso, aplicado através do guia, pudesse resultar em uma boa hierarquia de informação. Como o guia seria principalmente visual, a legibilidade, apesar de boa, não precisaria ser observada como para um livro de leitura; por se tratar de um livro sobre cor, no entanto, abriu-se possibilidade de experimentar com os contrastes cromáticos. O tipo, portanto, precisaria de um peso considerável para suportar reduções e aplicações em diferentes cores. Pelo conteúdo do guia ser de textos curtos, definiu-se que a tipografia utilizada deveria ser sem serifa.

Além disso, esteticamente, considera-se que o tipo deverá passar certa seriedade, tendo formas relativamente geométricas e não arredondadas, para que combine com o conteúdo apresentado.

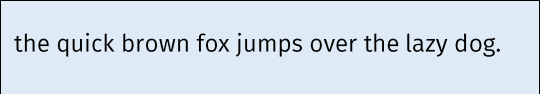
Figura 307 – Testes de Tipografia.



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Com as necessidades da tipografia em mente, observou-se uma gama de seis alternativas de tipografias (fig. 307). Dentre as tipografias impressas e testadas, destacou-se como melhor se encaixando nos critérios estabelecidos a Franklin Gothic Book e a Fira Sans Book (fig. 307).

Figura 308 – Frase teste da tipografia Fira Sans Book em tamanho 9 pontos.



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Dentre as alternativas testadas (fig. 307), optou-se pela família de tipos **Fira Sans**, por, além alcançar os critérios estabelecidos, possuir uma estética única. Após testes dos pesos e tamanhos, definiu-se a Fira Sans Book em tamanho de 9 pontos (fig. 308) como a tipografia base do texto do guia cromático.

Levando em conta a tipografia escolhida como base e sua entrelinha de 10,8 pontos, definiu-se um grid de módulos quadrangulares no formato da entrelinha, de forma a encaixar a tipografia perfeitamente. Para isso, houve um pequeno ajuste no formato de página, que passou a ter 20,95 centímetros de largura (equivalendo à 55 módulos) e 25,14 centímetros de altura (equivalendo à 66 módulos).

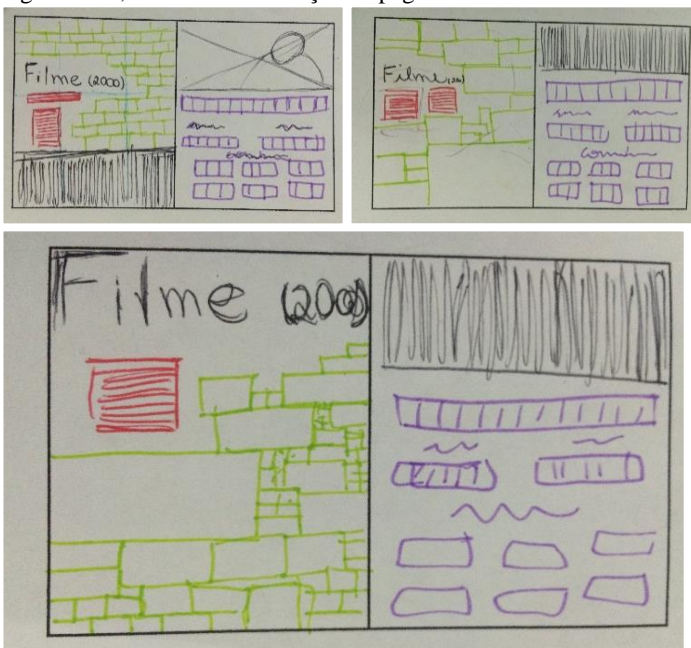
Figura 309 – Página base do guia cromático, com grid modular em evidência.



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Tendo esta estrutura de módulos como base, definiu-se o tamanho das margens e formato das colunas (fig. 309). Optou-se por um diagrama duas colunas de tamanhos iguais, simplificando a estrutura e oferecendo uma boa legibilidade. Definiu-se margens internas e superiores de 4 módulos, equivalendo à 1,5 centímetro, de forma a dar uma leve folga interna para o encadernamento, e no topo para o encaixe dos elementos de página. De forma a facilitar o manuseio, as margens externas e inferiores foram definidas como levemente maiores, de 6 módulos, equivalendo à cerca de 2,3 centímetros.

Figuras 310, 311 e 312 – Esboços de página.



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Levando em consideração o objetivo do guia de evidenciar os estudos de cor, planejou-se esboços de composição (fig. 310, 311 e 312) que organizassem a breve apresentação do filme à esquerda (contendo título, breve sinopse, parágrafo resumido sobre o estudo de cor e frames do longa distribuídos pela página), e o estudo de cor, de maneira clara e em destaque, na página da direita. Decidiu-se que, pelo tipo de conteúdo voltado para consulta, seria coerente que a diagramação da página expondo cada filme fosse padronizada, criando um fluxo de leitura e facilitando a navegação.

Por fim, definiu-se o espelho de publicação do guia (Fig. X), planejando o número de 60 páginas (sem contar a capa) e a disposição geral do conteúdo (fig. 313). Através de cálculo apropriado, define-se uma lombada de 6,5mm.

Figura 313 – Espelho de Publicação do Guia Cromático.

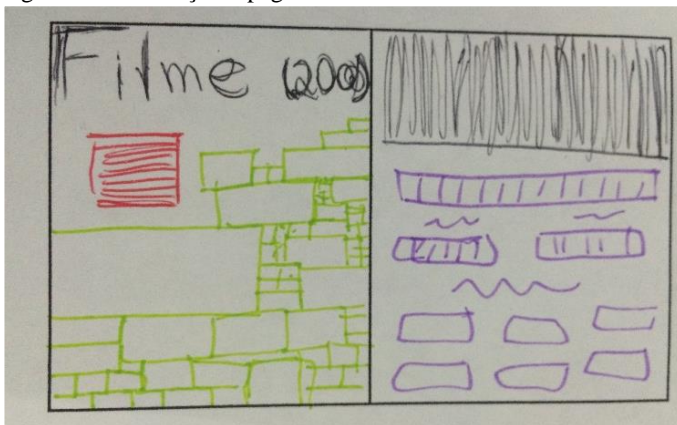


Fonte: Imagem produzida pela Autora.

5.2.2 Execução

Começou-se a diagramação primeiramente estruturando o *spread* base da exposição dos estudos dos filmes, visto que são os de maior relevância. A estrutura da página foi pensada inicialmente a mão, a partir do desenvolvimento de esboços, até chegar em uma composição básica interessante (fig. 314)

Figura 314 – Esboço de página.



Fonte: Imagens produzidas pela Autora.

A seguir, pesquisou-se referências para a apresentação do título da página. Buscou-se trabalhar a versão heavy da tipografia Fira Sans, editando-a de forma a apresentá-la de maneira visualmente interessante, conectando este display a temática do gênero do terror.

Figura 315 – Testes de edição da Fira Sans Heavy, para uso nos títulos dos filmes.

OS OUTROS

(2001)

OS OUTROS

OS OUTROS

OS OUTROS

Fonte: Imagens produzidas pela Autora.

Por compreender que os testes de display com grande variação, tanto na vertical quanto na horizontal, não transpassavam a estética buscada e proposta (fig. 315), optou-se pela edição apenas horizontal da tipografia e, após tentativas e refinamentos, chegou-se ao resultado final, que foi reaplicado nos títulos de todos os filmes (fig. 316)

Fig. 316 – Edição da Fira Sans Heavy, apresentada em alguns exemplos de filmes.

**OS OUTROS
A ÓRFÃ
ABISMO
DO MEDO
EXTERMINIO**

Fonte: Imagens produzidas pela Autora.

Partiu-se, então, para a diagramação do resto da página, tendo como base o esboço proposto, e estrutura, o formato de página, grid e tamanhos de colunas definidos anteriormente.

Figuras 314 e 315 – Desenvolvimento inicial da diagramação.



Fonte: Imagens produzidas pela Autora.

Após alguns testes, percebeu-se que o resultado do uso dos frames do filme de maneira aleatória e em tamanhos variados, como imaginado inicialmente, se apresentava confuso e pouco interessante visualmente (fig. 317 e 318). Desta forma, decidiu-se trabalhá-los em tamanho e disposição comum, estruturados através do grid, criando um *spread* mais organizado e coerente em sua composição (fig. 319).

Também foi-se acrescentando, nesse desenvolvimento, alguns elementos gráfico-editoriais de página, como o fólio e a cabeça, de forma a organizar o livro e gerar continuidade à leitura e consulta (fig. 318 e 319).

Figuras 316 – Diagramação do Spread de Filme.



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

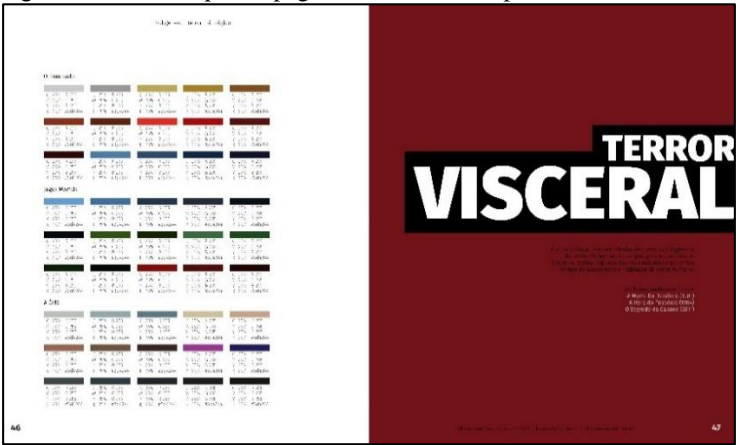
Nas demais páginas, desenvolveu-se e aplicou-se uma estética comum à todas as páginas – simples e objetiva – baseada em diversas referências de pôsteres e design editorial voltados para o cinema e o gênero do terror (Fig. 320 e 321).

Figuras 317 – Exemplo de página: Sumário.



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

Figuras 318 – Exemplo de página: Abertura de capítulo.



Fonte: Imagem produzida pela Autora.

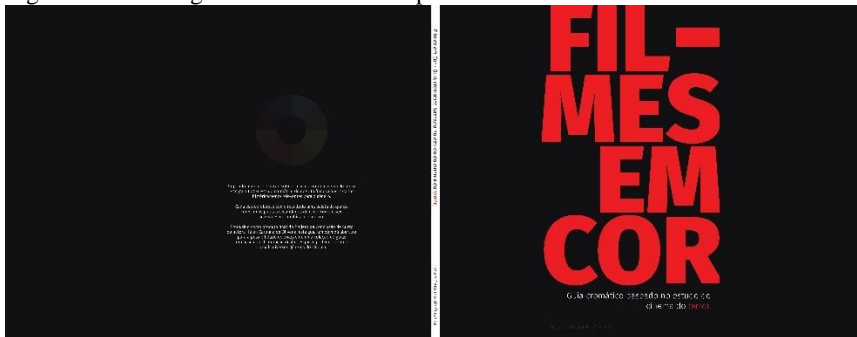
No fim de cada subgênero, apresenta-se uma página com os códigos de cada cor apresentada em CMYK, RGB e Hexadecimal, como visto na página da esquerda da Figura acima (fig. 321).

Focando em uma estética simples e efetiva, cada início de subgênero possui a página simples apontando uma pequena descrição sobre o subgênero e os filmes analisados (fig. 321) A cor de fundo destas páginas foi definida se tendo em mente as cores comuns dos três filmes analisados e as possíveis associações estéticas do leitor em relação àquele subgênero.

Tipo de conteúdo	Tipografia Utilizada	Tamanho da tipografia
Texto (incluindo os códigos cromáticos)	Fira Sans Book	9pt
Títulos e Displays	Fira Sans Heavy e Bold	De 40pt a 130pt
Fólio	Fira Sans Heavy	14pt
Cabeças	Fira Sans Light	9pt

Em toda a estruturação do livro, aplicou-se apenas variações da tipografia Fira Sans, sendo os textos e códigos sempre em Fira Sans Book 9pt, e os títulos e displays compostos por Fira Sans Bold e Fira Sans Heavy, em tamanhos que variaram de cerca de 40pt até 120, 130pt. As cabeças do livro foram compostas em Fira Sans Light 9pt e os fólios, em Fira Sans Heavy 14pt.

Figuras 319 – Imagem aberta da sobrecapa.



Fonte: Imagem Produzida pela Autora.

Figuras 320 – Imagem aberta da capa.



Fonte: Imagem Produzida pela Autora.

Planejou-se, por fim, a capa do guia. Determinou-se o título Filmes em Cor, pois em sua execução notou-se que este guia encaixaria

perfeitamente como parte de uma coleção maior, abordando os mais diversos gêneros do cinema. Fica, ao fim desse projeto, a sugestão e possibilidade da expansão desta coleção.

Esteticamente, decidiu-se por aplicar a mesma aparência das páginas internas, baseada em linguagem visual associada à filmes e terror, para criar-se uma coesão entre a capa e o conteúdo, além de se acreditar que esta seria a escolha estética mais adequada, buscando instigar visualmente no leitor. Definiu-se o desenvolvimento de uma Sobrecapa em tons de cinza, vermelho e branco e com orelhas de 110 milímetros (fig. 322). Para a capa, optou-se por uma estética mais sóbria, em tons de branco, cinza e preto (fig. 323). A parte interna da capa, no entanto, foi produzida em vermelho vivo, uma cor dinâmica e expansiva, ainda com o mesmo objetivo comum de instigar visualmente o leitor.

5.2.3 Protótipo

Com o objetivo de melhor apresentar o Guia desenvolvido, produziu-se um modelo o mais próximo possível do que se planejou para produção real. As especificações utilizadas neste protótipo e definidas para produção futura foram miolo em papel couché fosco (150g/m²), capa em papel couché fosco (300g/m²) e sobrecapa em sulfite (75g/m²), com acabamento em lombada quadrada.

Figura 321 – Imagens do livro impresso.









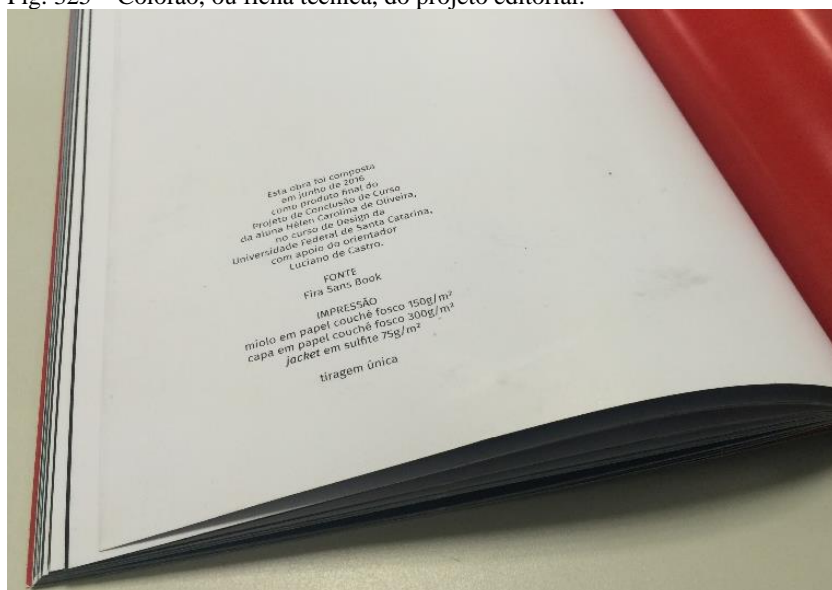






Fonte: Imagens produzidas pela Autora.

Fig. 325 – Colofão, ou ficha técnica, do projeto editorial.



Fonte: Imagens produzidas pela Autora.

6. CONCLUSÃO

Este projeto de conclusão de curso evidencia a aplicação de conhecimentos de todas as etapas da graduação em design. Primeiramente, focando na teoria base de design para desenvolver um diagnóstico adequado, e colocando-a em prática na execução das análises, desde a adaptação da metodologia até todas as deduções objetivas e subjetivas do processo, que exigiram aplicar uma gama de conhecimentos adquiridos na graduação. Posteriormente, empregando fundamentos de design editorial para desenvolver uma apresentação adequada e efetiva do estudo desenvolvido.

Observando o resultado obtido, acredita-se que este projeto, dentro de suas subjetividades, foi efetivo em alcançar os objetivos propostos, desenvolvendo estudos cromáticos plausíveis de uma amostra razoável do cinema do terror, e que o guia produzido apresenta de maneira adequada este conteúdo para consulta e referência.

Além disso, todo o processo desenvolvido para que fosse possível a execução das análises dos filmes – que envolveu a adaptação de uma metodologia e determinação de uso de um software para facilitar o processo, sugerindo também a observação inicial comentada do filme – pode ser aperfeiçoado e reaplicado com diferentes focos dentro da análise cromática de filmes.

Este projeto também dá abertura para a possibilidade de expansão da coleção de guias sobre cor proposta (Filmes em Cor), que poderia abordar os mais diversos gêneros do cinema.

Por fim, nota-se que apesar de ter-se optado pela mídia impressa para execução final deste projeto, a flexibilidade do conteúdo permite a sua possível adaptação transmidiática em diversos outros formatos impressos e digitais que, apesar de oferecerem certas limitações, permitiriam maior divulgação do conteúdo e funcionariam como excelentes veículos secundários para as análises produzidas.

7. REFERÊNCIAS

BARROS, Lilian Ried Miller. **A cor no processo criativo: um estudo sobre a Bauhaus e a teoria de Goethe**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006.

COSTA, Maria Helena Braga e Vaz. **Cores & Filmes: um estudo da cor no cinema**. 1. ed. Curitiba: CRV, 2011.

FRASER, Tom; BANKS, Adam. **O Guia Completo da Cor**. São Paulo: Editora Senac, 2007.

GUIMARÃES, Luciano. **A cor como informação: a construção biofísica, linguística e cultural da simbologia das cores**. São Paulo: Annablume, 2000.

FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. 5. ed. ver. e ampl. São Paulo: Edgard Blucher, 2006.

PEDROSA, Israel. **Da cor a cor inexistente**. 10. ed. 1. reimpr. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2010.

MELO, Marcelo B Marques de. **Autópsias do Horror: A Personagem de Terror no Brasil**. São Paulo: FAPESP, 2011.

LOVECRAFT, H. P. **O horror sobrenatural na literatura**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1987.

PROHÁSZKOVÁ, Viktória. The Genre of Horror. **American International Journal of Contemporary Research**. Nova York, v. 2, abril de 2012. Disponível em: <http://www.aijcrnet.com/journals/Vol_2_No_4_April_2012/16.pdf/>. Acesso em: 14 novembro 2015.

GRANT, Barry Keith. Screams on Screens: Paradigms of Horror. **Loading... Special Issue Thinking After Dark: Welcome to the World of Horror Video Games**. Burnaby, v. 2, n. 6, 2010. Disponível em: <<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/85/>>. Acesso em: 14 novembro 2015.

BRAGA, Nathália Rosa; KUNRATH, Kamila; MEDEIROS, Lígia. Metodologia Projetual e Aplicação Cromática. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN,

8, São Paulo, 2008. **Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**. São Paulo: SENAC São Paulo, 2008.

AMBROSE, Gavin; HARRIS; Paul. **Design básico cor**. Porto Alegre: Bookman, 2009.

SAMARA, Timothy. **Guia de design editorial: manual prático para o design de publicações**. Porto Alegre: Bookman, 2011.

CHIJIIWA, Hideaki. **Color Harmony: A Guide to Creative Color Combinations**. Rockport publishers, 1987.

HOUAISS, Instituto Antônio. **Dicionário Houaiss Eletrônico da Língua Portuguesa**. Editora Objetiva, 2009.

Egan, Kate. **The Evil Dead**. Wallflower Press, 2011.

IMDB. 2016. **Notas dos filmes e número de avaliações**. Disponível em: <<http://www.imdb.com>>. Acesso em: 21 maio 2016.

BOX Office Mojo. 2016. **Números de Bilheteria**. Disponível em: <<http://www.boxofficemojo.com>>. Acesso em: 21 maio 2016.

MICHAELIS Online. 2016. **Análise Denotativa**. Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br>>. Acesso em: 21 maio 2016.

LUPTON, Ellen. **Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

BRINGHURST, Robert. **Elementos do Estilo Tipográfico**. São Paulo: Cosac Naify. 2005.

APÊNDICE A – Compilado da Análise Denotativa das Cores

Devido à repetição de cores nos filmes analisados, decidiu-se por compilar em apêndice para consulta a Análise Denotativa de todas as cores apresentadas para consulta, buscando evitar uma repetição cansativa e longa no texto deste relatório. Para esta análise, utilizou-se o dicionário *Michaelis Online*¹⁰

Azul:

Adjetivo:

- Da cor do anil ou do céu sem nuvens.
- Abstrato.

Substantivo:

- Cor do espectro solar, primitiva, intermediária entre o verde e o violeta, e parecida à do céu sem nuvens.
- Cada uma das gradações dessa cor.
- O céu, os ares.

Verde:

Adjetivo:

- De cor semelhante à das folhas da maior parte das árvores ou das ervas viçosas.
- Que tem a cor que se obtém misturando as cores azul e amarela; que predomina nos vegetais.
- Terno, delicado, mimoso.
- Fraco, débil.

Substantivo:

- A cor verde.

¹⁰ <http://michaelis.uol.com.br>

Vermelho:*Adjetivo:*

- Que tem cor encarnada muito viva; rubro.
- Revolucionário.

Substantivo:

A cor encarnada viva.

Marrom:*Adjetivo:*

- Castanho.

Amarelo:*Adjetivo:*

- Da cor da luz do Sol, da cor da gema do ovo, da cor do ouro.
- Dourado, fulvo, louro.

Substantivo:

- Cor que no espectro solar está entre o verde e o alaranjado.
- A cor amarela.

Laranja:*Adjetivo:*

- Alaranjado.

Branco:*Adjetivo:*

- Da cor do leite ou da neve; alvo, cândido.
- Pálido.
- Limpo.

Substantivo:

- A cor do leite ou da neve.

Preto:*Adjetivo:*

- Diz-se da cor mais escura entre todas; negro.
- Diz-se dos objetos que têm essa cor (a rigor, no sentido físico, o preto é a ausência de cor, como o branco é o conjunto de todas as cores).
- Diz-se das coisas que, embora não tenham essa cor, são mais escuras em relação às da mesma espécie.
- Escuro, sombrio.
- Em má situação; difícil, perigoso: *A coisa está preta.*

Substantivo:

- A cor negra.

APÊNDICE B – Compilado da Análise Conotativa das Cores

Devido à repetição de cores nos filmes analisados, decidiu-se por compilar em apêndice para consulta a Análise Denotativa de todas as cores apresentadas, buscando evitar uma repetição cansativa e longa no texto deste relatório.

Azul:

Segundo Ambrose & Harris (2009):

“O Azul é uma cor que faz referência aos mistérios e ao poder do mundo natural, é a cor dos oceanos e do céu. Possui conotações de constância, vitalidade, restauração e preservação da vida por sua associação com a água. Seu efeito é a calma e o relaxamento. O azul é percebido universalmente como frio e purificador”. (Pág. 118)

Segundo Pedrosa (2010):

“Por ser a mais escura das três cores primárias, o azul tem analogia com o preto. (...) O azul é a mais profunda das cores, o olhar o penetra, sem encontrar obstáculo e se perde no infinito. É a própria cor do infinito e dos mistérios da alma. (...) Diante do azul a lógica do pensamento consciente cede lugar à fantasia e aos sonhos que emergem dos abismos mais profundos do nosso mundo interior, abrindo as portas do inconsciente e do inumano e do suprarreal”. (Pág. 126)

Verde:

Segundo Ambrose & Harris (2009):

“O verde denota bem-estar, natureza e meio ambiente, remetendo a campos e florestas abundantes. É a cor da primavera e, portanto, representa saúde, vida e recomeços. Essas associações naturais significam que o verde é uma cor pacífica, com qualidades relaxantes que dão equilíbrio, harmonia e estabilidade. (...) A cor

também pode ser usada para sugerir conotações negativas. Dependendo do contexto em que é usado, o verde pode representar ciúmes, inveja e inexperiência”. (Pág. 120)

Segundo Pedrosa (2010):

“É o ponto ideal de equilíbrio da mistura do amarelo com azul. As potencialidades diametralmente opostas das duas cores – claridade e obscuridade, calor e frio, aproximação e afastamento, movimento excêntrico e movimento concêntrico – anulam-se e surge um repouso feito de tensões”. (Pág. 124)

Vermelho:

Segundo Ambrose & Harris (2009):

“O vermelho é a cor de carros esportivos velozes, da raiva, do perigo e do sangue. As pesquisas indicam que enxergar a cor vermelha faz o corpo produzir epinefrina, um produto químico que acelera a respiração, os batimentos cardíacos e a pulsação e eleva pressão arterial. O vermelho é uma cor animada, dinâmica e energética. É passional, provocante, sedutora e estimula diversos apetites. Quando aprofundado até o borgonha, o vermelho é mais autoritário, refinado e elegante”. (Pág. 108)

Segundo Pedrosa (2010):

“Cor do fogo e do sangue, o vermelho é a mais importante das cores para muitos povos, por ser a mais intimamente ligada ao princípio da vida. ”

Marrom:

Segundo Ambrose & Harris (2009):

“O marrom é uma cor neutra e terrena, bastante associada ao mundo natural por materiais orgânicos como madeira e pedra. A cor é sólida e confiável e passa a impressão de calor e bondade

natural. Também tem um apelo robusto, que pode ser descrito pela imagem de um pão marrom recém-saído do forno. O marrom é usado para representar simplicidade natural, vida no campo e a segurança do lar. Apesar de em geral ser visto como uma cor positiva, ele também pode ser associado a elementos negativos, como sujeira e fuligem.” (Pág. 116)

Amarelo:

Segundo Ambrose & Harris (2009):

“O amarelo é uma cor brilhante e alegre que lembra as estações mais quentes do ano e incita desde imagens vibrantes de sol e flores primaveris até as matizes douradas das folhas de outono. O amarelo é uma cor versátil, pois pode representar diversos estados emocionais: os amarelos mais claros costumam estar associados à vitalidade e à felicidade, enquanto os mais esverdeados estão ligados a enfermidades, náusea e doenças. Amarelos pálidos também lembram acidez cítrica, mas podem significar covardia, dependendo do contexto.” (Pág. 114)

Segundo Pedrosa (2010):

“Apesar da variedade de significados atribuídos ao amarelo nos diversos períodos históricos, o que se evidencia, em todos os tempos, é sua íntima ligação com o ouro, o fruto maduro e o sol. (...) Amplo e ofuscante como uma corrida de metal incandescente, é a mais desconcertante das cores, transbordando dos limites onde se deseja encerrá-lo, parecendo sempre maior do que é na realidade, devido à sua característica expansiva.” (Pág. 123)

Laranja:

Segundo Ambrose & Harris (2009):

“O laranja é considerado uma das cores mais quentes. Extrovertida, lúdica e chamativa, é especialmente atraente para adolescentes e crianças

pequenas. Sua natureza vital e vistosa contém a paixão do vermelho, mas é acalmada pela natureza alegre do amarelo; assim, o laranja em geral induz uma sensação de calor.” (Pág. 112)

Segundo Pedrosa (2010):

“Cor quente por excelência, sintetiza as propriedades das cores que lhe dão origem. Em comparação com cores mais frias, parece avançar em direção do observador. (...). Misturado ao vermelho, consegue-se um escurecimento tonal relativo, mas surge uma cor mais enérgica e agressiva que o laranja equilibrado (vermelho alaranjado).” (Pág. 128)

Branco:

Segundo Ambrose & Harris (2009):

“No Ocidente, o branco é associado à bondade, pureza, limpeza, simplicidade e ao espaço. Assim, a cor costuma estar relacionada a hospitais e médicos, casamentos e noivas e ao divino ou celestial. (...). Existem diversos tons de branco, como pêssego, que é mais amigável; creme, mais submisso; ou azulado, percebido como mais frio.” (Pág. 126)

Segundo Pedrosa (2010):

“Em vários rituais místicos, é a cor indicativa das mutações e transições do ser. Segundo o esquema tradicional de toda iniciação, ele representa morte e nascimento ou ressurreição. (...). Nas especulações estéticas, o branco sempre figurou como o reino das possibilidades infinitas.” (Pág. 131 – 132)

Preto:

Segundo Ambrose & Harris (2009):

“O preto é, basicamente, a negação da cor; Na Europa e na América do Norte, é a matiz tradicionalmente mais associada à morte e ao luto.

O preto é conservador e sério, mas também sensual, sofisticado e elegante. ” (Pág. 128)

Segundo Pedrosa (2010):

“O preto não é cor. Seu aparecimento indica a privação ou a ausência de luz. (...). Psicologicamente, encarna a profundidade da angústia infinita, em que o luto aparece como símbolo de perda irreparável. ” (Pág. 132)